

REVISTA DE PLAYSTATIO
198
Play
manía
Novedades
BLOODBORNE
BATTLEFIELD HARDLINE
ORESHIKA
HOTLINE MIAMI 2
TOUKIDEN KIWAMI
DARK SOULS II:
SCHOLAR OF THE FIRST SIN
RIDE...
Reportajes
VÍCTIMAS DE
SU PROPIO HYPE
20 JUEGOS QUE NO CUMPLIERON
CON LAS EXPECTATIVAS
LOS MMO
INVADEN PS4
THE ELDER SCROLLS ONLINE
EVERQUEST NEXT
EVE VALKYRIE
WARHAMMER 40K
DRAGON'S DOGMA ONLINE...
¡Primeras
imágenes!
F1 2015
ANÁLISIS SANGRIENTO
MORTAL
KOMBAT X
¡Lucha a muerte en PS4!
AVANCE
THE WITCHER III
El juego de rol más grande
que jamás hayas soñado
REPORTAJE
La aventura definitiva de Snake
MGSV: THE
PHANTOM PAIN

SONY

PARQUE DE ATRACCIONES

M A D R I D

DEL 11 AL 26 DE ABRIL*

COMIC FAN by SONY

XPERIA Z3

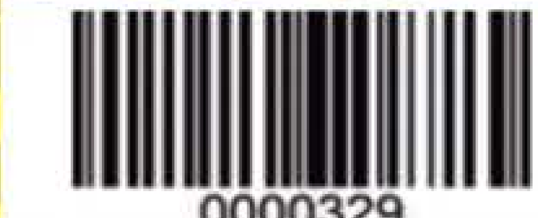
CONSIGUE TU DESCUENTO CON ESTE CÓDIGO

PLAYPAM15

*Consulta calendario.

WWW.PARQUEDEATRACCIONES.ES





Condiciones para compras en taquilla -8 € de descuento. Promoción válida exclusivamente para la compra en taquillas, para portador y hasta 3 acompañantes. Descuento válido para la entrada general. No válido para entrada de tarde, reducida, familia numerosa, senior y discapacitado. No acumulable a otras ofertas o promociones. No se aceptarán cupones fotocopiados, manipulados o deteriorados. Válido para la entrada general y hasta el 30 de junio de 2015 (excluyendo el día 1 y 15 de mayo 2015).Consulta horarios de apertura en www.parquedeatracciones.es. No reembolsable por su valor económico. Prohibida su venta.

Condiciones para compras online -8 € de descuento. Código promocional canjeable en www.parquedeatracciones.es. Válido para una única compra en la web del Parque, hasta 4 personas. Descuento no válido para la compra en taquilla. No acumulable a otros códigos promocionales online. Válido para la entrada general y hasta el 30 de junio de 2015 (excluyendo el día 1 y 15 de mayo 2015). Consulta horarios de apertura en www.parquedeatracciones.es. No reembolsable por su valor económico. Prohibida su venta

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Yukimura, el barrendero digital

PS4 se ha actualizado y Yukimura, la versión 2.50 del firmware, se ha instalado en nuestras consolas con no pocas novedades. Algunas viejas demandas que vienen de los tiempos de PS3, como borrar de la lista de trofeos los juegos con el 0% de progreso; y otras que habíamos perdido por el camino, como la opción de hacer copias de seguridad del disco duro de la consola para restaurar los ajustes y contenidos en caso de accidente o de querer cambiarlo. Y, por supuesto, opciones nuevas derivadas de la sociabilidad de PS4, una máquina pensada para compartir y hacer amigos... aunque todo sea de manera virtual. Y no, no se puede cambiar el ID online, así que los que, como yo, pusierais uno al buen tuntún, vais listos ;-)

PS4 crece y crece a la sombra de las actualizaciones, que no sólo sirven para mejorar funciones y añadir opciones, sino también para salir al paso de los problemas. Por ejemplo, si en estos años habéis llegado a la mayoría de edad ya podéis cambiar vuestra subcuenta por una principal sin limitaciones. Pero había más problemas y uno especialmente sucio. Una nueva forma de piratería, que no consistía en copiar un Blu-ray y modificar la consola, sino en vender cuentas PSN con juegos asociados. Un uso ilegal de las cuentas que se estaba extendiendo de tal manera que las ventas en formato físico se estaban resintiendo, afectando tanto a tiendas como a distribuidoras... Ahora esos juegos adquiridos ilícitamente están siendo bloqueados y las cuentas, canceladas. Qué queréis que os diga, me parece fantástico.

Es verdad que es goloso comprar juegos a mejor precio, pero nadie vende duros a peseta y cuando algo huele mal, probablemente es porque está podrido. Con este tipo de prácticas los únicos que se benefician son los que menos hacen, que se embolsan dinero por vender juegos que ni han hecho, ni financiado, ni publicitado, ni alojado. Y que además dejan vendido al comprador que se queda sin ese juego que "ha pagado". Oigo muchas críticas a Sony por cancelar estas cuentas y quejas amargas de jugadores que han perdido un porrón de juegos rapiñados de este modo. Y no las entiendo. En primer lugar, no se puede criticar a Sony por cortar un uso fraudulento de las cuentas (que se especifica en esas condiciones de uso que nunca leemos) y en segundo, no te puedes quejar porque te ha salido mal un timo. Pídele al que te vendió la cuenta que te devuelva el dinero, a ver qué te dice. Los que crean el entramado de cuentas se llevan una pasta que no les pertenece y perjudican al sector en general, jugadores incluidos. ¿Tienes todos tus juegos comprados legalmente y te ha salido el candado? Tiene fácil solución, te vas a administración de cuentas y restauras las licencias, pero ya te la han liado. Está bien intentar comprar lo mejor al mejor precio, pero hay que tener cuidado con límites y si los traspasas y te sale mal, no te quejes: sabías a lo que te arriesgabas...

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a morir muchas veces mientras le dábamos caña a Bloodborne y recibíamos brutales fatalities...



David ha probado el nuevo *Guitar Hero*. No ha llegado a tiempo para la revista, pero os cuenta todo sobre el juego en hobbyconsolas.com.



Dani Acal y Borja Abadie se enfrentan a los "Unboxing Kamikaze" de Dani Quesada. Una locura que podéis ver en hobbyconsolas.com.



Rafa asistió al Level Up para ver lo último de Bandai Namco. Y con lo que le gustan las motos no se pudo resistir a subirse a esta de *Ride*, tras completar el análisis... del juego.

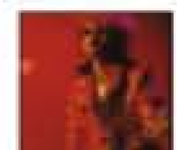
Lo que nos habéis dicho...

De compras...



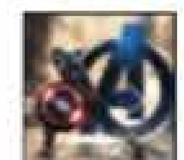
@CristinaPrez2
Esta tarde voy de compras. Que me lo merezco. Compraré también la @revisplaymania

Visionarios



@Rygar_ab
Ahora que las remasterizaciones están de moda, ¿para cuándo una con los primeros números de @revisplaymania?

Tradicionales



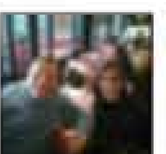
@stipey76
@soniaherranzz @daniacal Ayer pillé yo @revisplaymania. Y eso que apenas juego. Pero coger la revista es ya una tradición.

Influenciables



@sauleters
@daniacal @revisplaymania: dos tweets mas sobre *Bloodborne* y me cojo 400 € y marcho a por la PS4, oiga.

Sin exagerar



Julián Sánchez
Revista Playmanía, gracias por amenizar mis ratos libres: sois mejores que la Semana Santa de Sevilla, sin exagerar.

El momento ideal



@Aeneras
Domingo perfecto. Aperitivo, excelente compañía y @revisplaymania. Así da gusto.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #198





» **Metal Gear Solid V.** Sabemos que no sale hasta el 1 de septiembre, pero no nos hemos resistido a contaros lo inmenso que será *The Phantom Pain*...



» **Víctimas de su propio "hype".** 20 juegos de los que se esperaba mucho más de lo que luego fueron.

REPORTAJE
PÁGINA 28

» **MMO.** Los multijugador masivos online se preparan para asaltar nuestra PS4 y lo harán desde todos los géneros.

NOVEDAD
PÁGINA 36

EN PORTADA
Mortal Kombat X
Analizamos a fondo el juego de lucha más espectacular, completo y salvaje de PS4

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 14 DE ABRIL AL 15 DE MAYO

Tras la avalancha de juegos del primer trimestre, el ritmo se ha relajado un poco con la llegada de la primavera, pero aun así, a lo largo del próximo mes va a haber un puñado de juegos con los que disfrutar, desde grandes AAA como *Mortal Kombat X* hasta joyas indies como *Shovel Knight* y *Teslagrad*.

14 DE ABRIL MARTES
- Color Guardians · PSN (PS4 / PS Vita)
- Mortal Kombat X · PS4

15 DE ABRIL MIÉRCOLES
- Tital Souls · PSN (PS4 / PS Vita)

17 DE ABRIL VIERNES
- Operation Abyss: New Tokyo Legacy · PS Vita

22 DE ABRIL MIÉRCOLES
- Shovel Knight · PSN (PS4 / PS3 / PS Vita)

24 DE ABRIL VIERNES
- Tropico 5 · PS4

29 DE ABRIL MIÉRCOLES
- Broken Age: Complete Edition · PSN (PS4 / PS Vita)
- Omega Quintet · PS4

30 DE ABRIL JUEVES
- Teslagrad · PS Vita

8 DE MAYO VIERNES
- Arcania: The Complete Tale · PS4
- Steins; Gate · PS3 / PS Vita

15 DE MAYO VIERNES
- Final Fantasy X / X-2 HD Remaster · PS4
- Wolfenstein: The Old Blood · PS4

19 DE MAYO MARTES
- Farming Simulator 15 · PS4 / PS3



Final Fantasy X / X-2 HD Remaster

Uno de los mejores *Final Fantasy* regresará por tercera ocasión con una nueva remasterización, esta vez para PS4.

www.finalfantasyxhd.com

Wolfenstein: The Old Blood

Blazkowicz volverá a empuñar las armas en esta expansión independiente, que saldrá el 15 de mayo en físico y el 6 en digital.

www.wolfenstein.com



Tropico 5

En la piel de un dictador, deberemos dirigir una república bananera.

www.worldoftropico.com

Mortal Kombat X

La saga de lucha más sangrienta de la historia ha saltado ya al ring de la nueva generación.

www.mortalkombat.com

Novedad en página 36



Codemasters se estrenará en PS4 con *F1 2015*, que será el primer juego en usar la nueva versión del motor EGO. ¿Le seguirá *Dirt 4* a final de año?

El Gran Circo estrena su carpa más deslumbrante

YA HEMOS JUGADO A *F1 2015*, QUE SUPONDRÁ UN GRAN PASO PARA LA LICENCIA DE MOTOR MÁS MEDIÁTICA.

F1 2015 | PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 12 DE JUNIO

Se ha hecho de rogar, pero Codemasters, una de las compañías más punteras en el género de la velocidad, está a punto de debutar en PS4 nada menos que con *F1 2015*. Lejos de ser una adaptación de lo que ha venido haciendo durante el último lustro, será un juego totalmente nuevo. Para empezar, se lanzará el 12 de junio, a diferencia de las anteriores entregas, que vieron la luz en septiembre-octubre, con el campeonato real ya en su recta final. Así pues, volveremos a tener un juego de F1 en verano, en un plazo razonable, como sucedía en PS2, cuando era Liverpool Studio quien gestionaba la marca. Además, la carátula ya no mostrará a un piloto genérico, sino a Alonso, Hamilton, Vettel, Ricciardo y Massa, junto con un McLaren, un Mercedes y un Ferrari. Eso puede suponer un gran empujón de cara a atraer al público generalista.

Para dar el salto generacional, Codemasters ha elaborado una nueva versión de su aclamado motor EGO, lo que supondrá un gran paso adelante. Por lo que hemos visto hasta ahora (una carrera nocturna con lluvia en Singapur), el salto gráfico será considerable, especialmente en términos de iluminación. Lo que más saltará a la vista será el nuevo enfoque televisivo de las carreras, que se traducirá en varias novedades, como el ambiente de la parrilla de salida (con la algarabía de mecánicos alrededor del coche) o la ceremonia del podio. En ese sentido, se ha recreado por fin a los pilotos, así que los veremos subirse al cajón y regarse con champán.

Otros elementos televisivos serán la presentación de la parrilla o la presencia de comentaristas. Por otro lado, habrá reconocimiento de voz para que interactuemos con el ingeniero de pista.

¿Y qué hay del control, que es lo primordial en un juego de carreras? Pues que contará también con muchos cambios, para hacerlo más verídico que nunca. Gracias al nuevo EGO, las físicas de los coches serán más realistas, igual que la incidencia de los cambios que hagamos en los reglajes (se han añadido mejoras en veinte campos). Añadid a eso una nueva física de las ruedas, que estará ligada a una mayor importancia de la temperatura ambiente. Como siempre, habrá diversas ayudas para no asustar a los más inexpertos. Por lo que hemos visto, quizás parte con desventaja respecto a *Project CARS*, pero augura podios, como poco.



■ No sólo se incluirá la temporada 2015, sino también la 2014, de forma gratuita. Eso sí, no habrá contenido histórico.



■ El tono televisivo será mucho mayor, de modo que veremos el ambiente de la parrilla y, al fin, la ceremonia del podio.







SUBEN

BLOODBORNE, UNA EXCLUSIVA DE PESO

Le ha costado, pero un año y medio después de su lanzamiento, PS4 tiene por fin su primera gran exclusiva. Se trata de *Bloodborne*, que ha recibido sobresalientes de manera unánime.

PS4 NO DEJA DE EVOLUCIONAR

Además de la actualización de sistema 2.50, con un montón de novedades, como poder dejar la consola en suspensión para retomar la partida después, se han añadido aplicaciones tan interesantes como Spotify y Yomvi.

CALL OF DUTY, UN FILÓN DE VENTAS

La serie de Activision lleva vendida ya la friolera de 175 millones de juegos, a pesar de que el ritmo se ha ralentizado un poco con las dos últimas entregas. Los rumores apuntan que el título de 2015 podría ser *Black Ops III*.

BAJAN

CD PROJEKT "CAMBIA DE OPINIÓN"

El estudio polaco se pavoneó en varias ocasiones a cuenta de que los DLC de *The Witcher III* serían gratuitos... Pero ahora resulta que habrá un pase de temporada con dos expansiones de pago: *Hearts of Stone* y *Blood and Wine*. Por la boca muere el pez...

SIN TRADUCCIONES EN ALGUNOS JUEGOS

Mal nos parece que los juegos de rol de PS Vita nos lleguen en inglés, pero lo que nos resulta aún peor es que hasta Sony (que siempre lo traduce todo) lance sin traducir juegos como *Oreshika*, cuando sí están en alemán y francés. ¿Pasará lo mismo cuando llegue *Yakuza 5* en verano? Es muy probable...

RETRASAR JUEGOS ES LO QUE SE LLEVA AHORA

Parecía imposible que una baza de la fuerza de *Uncharted 4* se retrasara, pero así es: no veremos a Nathan Drake hasta 2016. Y *Homefront: The Revolution* se va también al año que viene. ¿Qué juego será el siguiente en sumarse a la moda?





Adam Jensen contará con nuevas habilidades para hacer frente a una amenaza terrorista.



La mezcla de géneros estará a la orden del día: disparos, rol, infiltración...



La cámara será subjetiva, pero cambiará a tercera persona al parapetarse.

Implantes tecnológicos para llevarte al futuro

DEUS EX: MANKIND DIVIDED | SQUARE ENIX | PS4 | SIN CONFIRMAR

El anuncio más importante e inesperado del último mes ha sido, sin duda, *Deus Ex: Mankind Divided*, una secuela del aclamado *Human Revolution*. Aún no tiene fecha confirmada, pero parece imposible que llegue en 2015, pues es un juego hecho específicamente para PS4 con Dawn Engine, el nuevo motor gráfico de Eidos Montreal, a quien se criticó bastante por *Thief* (aunque a nosotros nos encantó). El juego se ambientará en 2029, dos años después de los sucesos acaecidos en la anterior entrega, de modo que Adam Jensen se unirá a una fuerza de la Interpol para pararles los pies a los muchos terroristas que han proliferado en un mundo en el que los Illuminati han fomentado el odio a los llamados aumentados, es decir, personas a las que se les han hecho implantes cibernéticos. Así, las decisiones morales volverán a tener una importancia capital a lo largo de toda la aventura.

Dado el marcado estilo "cyberpunk" del juego y el hecho de que Adam Jensen sea un aumentado, la tecnología será la piedra angular de la jugabilidad. En el momento de cerrar este número, sólo hemos podido ver un tráiler cinemático, sin "gameplay", pero Eidos Montreal ha asegurado que se están mejorando especialmente las mecánicas de combate y los encuentros con jefes. Así, los nuevos implantes del protagonista le permitirán hackear objetos de forma remota, disparar cuchillas a distancia, rodearse de un escudo indestructible... Si vamos a lo loco, no tardaremos en besar el suelo, así que será esencial actuar con sigilo. Por fin, los estudios empiezan a desprenderse del corsé de los desarrollos intergeneracionales.





La acción será tremendamente táctica, con opciones como la de hacer rápel para poder colarse por las ventanas (que los secuestradores podrán reforzar).

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE | UBISOFT | PS4 | 2015

Disparos con estrategia para rescatar rehenes

Rainbow Six Siege fue uno de los grandes anuncios del E3 2014, pero apenas se había vuelto a saber nada de él. Sin embargo, Ubisoft ha reactivado la maquinaria y, recientemente, ha hecho una beta cerrada del juego de cara a pulirlo todo para el lanzamiento, que debería producirse a finales de año (aún no hay fecha confirmada, pero el hecho de que ya se haya anunciado la edición especial permite intuirlo). Con un planteamiento táctico que permitirá destrozar infinidad de elementos del entorno, el multijugador de este título planteará luchas entre secuestradores y fuerzas de élite. En cada bando habrá cinco clases, cada una especializada en cosas muy concretas: martillos para destrozar el entorno, explosivos para romper barricadas, granadas electromagnéticas para desactivar aparatos del otro bando, drones para espiar, sensores de latidos para localizar a los enemigos...

Cada clase ejercerá un rol diferenciado. Por ejemplo, habrá una que dispondrá de un pesado martillo para destrozar las paredes.



GOD OF WAR III REMASTERED | PS4 | SONY | 15 DE JULIO

Kratos desentierra el hacha de guerra en PS4

Con motivo del décimo aniversario de la saga, Santa Monica Studio ha anunciado una remasterización de *God of War III* para PS4, que saldrá el 15 de julio. Se desconoce si este es el título en el que estaba trabajando el estudio californiano o si es un anticipo de la esperada cuarta entrega numerada. Al contrario que con las otras remasterizaciones de la saga, esta vez no habrá un pack con dos juegos.



Las principales novedades de esta remasterización serán la resolución de 1080 p y la inclusión de un modo Foto.



El primer episodio de *Assassin's Creed Chronicles* se ambientará en China y los dos siguientes, en la India y Rusia.

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES | PS4 | UBISOFT | AVENTURA | 22 DE ABRIL

Asesinos por triplicado

Ubisoft ha dado nuevos detalles de *Assassin's Creed Chronicles*, una nueva propuesta dentro de su famosa saga de viajes por la historia del mundo. Así, a partir del 22 de abril, PS4 recibirá en formato digital tres episodios protagonizados por tres personajes diferentes y que nos llevarán por tres países y tres épocas totalmente diferentes: China en 1526 (en la decadencia de la Dinastía Ming), la India en 1841 (en pleno conflicto entre el Imperio Sij y la Compañía Británica de las Indias Orientales) y Rusia en 1918 (en la revolución bolchevique). Esos capítulos serán independientes entre sí, pero habrá una conexión argumental que se revelará una vez se hayan superado todos.

La primera "entrega" en lanzarse será *AC Chronicles China*, el 22 de abril. La protagonista será Shao Jun, una asesina entrenada por Ezio Auditore que volverá a su tierra natal para culminar una venganza. Los otros dos episodios llegarán más adelante, en fechas aún por determinar. El de la India estará protagonizado por Arbaaz Mir, que deberá recuperar un objeto de las manos de un maestro templario, a la vez que protege a sus allegados. Finalmente, el de Rusia nos pondrá en la piel de Nikolai Orelov, un asesino que tendrá que infiltrarse en una casa donde los bolcheviques retienen a la familia del Zar, incluida la princesa Anastasia.

A diferencia de las entregas canónicas de la saga, en estos episodios la perspectiva se situará en 2'5D, con diversos planos de profundidad que a veces se podrán aprovechar para encontrar distintas rutas y sacar partido a todas las mecánicas de la saga: sigilo, parkour, combates con espadas...



Las mecánicas serán las típicas de la saga, pero la perspectiva mostrará la acción en 2'5D.



La estética rozará lo indie, con unos fondos casi de acuarela que recordarán a *Child of Light*.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

HABRÁ TITANES PARA PS4

Aunque aún no ha mostrado material del juego, **Respawn Entertainment** ha confirmado que ya está trabajando en ***Titanfall 2*** y que, esta vez, no será una exclusiva de Microsoft, sino que **llegará también a PS4**. La primera entrega se centró exclusivamente en el multijugador, pero hay rumores que apuntan que, en esta ocasión, también habría campaña.

ANUNCIO

MILESTONE, A TODA PASTILLA

El estudio italiano, que acaba de lanzar *Ride*, ya ha confirmado que, **en junio, llegará *MotoGP 15* a PS4 y PS3**. De hecho, la compañía ha renovado recientemente la licencia del Mundial de motociclismo, lo que asegura entregas para varias temporadas más. El control se ha pulido respecto al año pasado y, entre las mejoras, destacará la mayor personalización del modo Carrera, donde podremos crear nuestro propio equipo privado.



ANUNCIO

MÁS GUARDIANES DEL UNIVERSO

Bandai Namco acaba de confirmar el desarrollo de *Saint Seiya: Soldiers' Souls*, un nuevo título inspirado en "Los Caballeros del Zodíaco". Más concretamente, se basará en "Soul of Gold", la nueva temporada del anime, por lo que parece que Aioria de Leo tendrá un gran protagonismo. Llegará en otoño a PS4 y PS3.

LANZAMIENTO

LA SINFONÍA DE LA MUERTE

El 21 de abril, se pone a la venta la banda sonora de *Bloodborne*, en físico y digital. En total, habrá 21 temas, para una duración total de 70 minutos. Yuka Kitamura, Tsukasa Saitoh y Nobuyoshi Suzuki son sus compositores.

ACTUALIZACIÓN

SPOTIFY YA ESTÁ EN PSN

Spotify, el famoso servicio de música por "streaming" (ofrece 30 millones de canciones), **ya está disponible para PS4 y PS3**. Para usarlo, ya sea en su vertiente gratuita o en la Premium, basta con descargar la aplicación.

NUEVOS DATOS

SE REABRE EL GRAN PARQUE

En junio, aprovechando el estreno de una de las películas del año, se lanzará ***LEGO Jurassic World*, un juego para PS4, PS3 y PS Vita que incluirá los cuatro filmes de la famosa saga de Steven Spielberg**, es decir, los de la trilogía antigua y el nuevo. En total, habrá veinte niveles y cerca de 100 personajes jugables.



NUEVOS DATOS

MEJORAS EN LA LIGA OFICIAL

La Liga Oficial PlayStation ha rehecho su sistema de niveles para que los jugadores puedan encontrar rivales similares de forma más sencilla. Ahora, hay una división de Platino-Oro-Plata-Bronce-Carbono para cada juego. Los que pertenezcan a la **división Platino competirán en un "playoff"** al final, pero los de las divisiones Oro y Plata también podrán aspirar a premios de PSN o suscripciones para PS Plus.

ANUNCIO

PS4 SE VISTE DE MURCIÉLAGO

***Batman Arkham Knight* se ha retrasado tres semanas, hasta el 23 de junio**, pero, para compensarlo, se lanzará un **pack especial que incluirá una PS4 de edición limitada** con el juego. Tanto el mando como la consola serán de color gris metalizado, pero la máquina incluirá un vinilo con la silueta y el logotipo del Caballero Oscuro. También se lanzará un pack "normal" con el juego y la consola en color negro.



ENTREVISTA A...
ED BOON

"Comienza una nueva edad dorada para la lucha"

Con motivo del lanzamiento de *Mortal Kombat X*, entrevistamos a Ed Boon, director del juego y co-creador de esta legendaria saga de lucha que lleva derramando sangre desde 1992.

Tras más de quince entregas de la saga *Mortal Kombat* desde su estreno en los salones recreativos en 1992, ¿cuál es, en tu opinión, la clave para seguir sorprendiendo a los amantes del género de la lucha?
Siempre he tenido la sensación de que la clave para sorprender a los jugadores y mantener vivo su interés en *Mortal Kombat* ha sido introducir nuevos elementos o características jugables que no se hubiesen hecho antes. Si empiezas a repetirte o no introduces nada nuevo, es cuando un juego empieza a sentirse viejo y desfasado.

¿Cuál es el mayor reto que habéis encontrado en todo el tiempo que habéis dedicado al desarrollo de *Mortal Kombat X*?
Hemos tenido muchos retos en el desarrollo de *Mortal Kombat X*. Quizás el mayor desafío al que nos hemos enfrentado haya sido crear el juego para la nueva generación de consolas. PS4 y Xbox One son dos nuevas "bestias", y queríamos asegurarnos de que nuestro juego sacaba partido a su potencia.

***Mortal Kombat X* trata de desmarcarse de otros juegos de lucha. ¿Cuál crees que es el principal factor diferencial? ¿La historia? ¿Los movimientos especiales? ¿Los tres estilos de combate de cada personaje?**
Efectivamente, todos esos factores son los que separan a *Mortal Kombat X* de otros juegos de lucha. En cuanto a la jugabilidad, las tres variantes de cada luchador son, probablemente, nuestra característica más destacada. Siempre hemos tenido movimientos especiales muy potentes y el argumento es, fácilmente, el más profundo del género. Pero las tres variaciones de los personajes son la característica más novedosa.

Hablando de estos tres estilos de lucha para cada personaje, en *Mortal Kombat X* no tenemos la opción de cambiar de estilo durante el combate, como en algunas entregas previas. ¿Por qué tomasteis esta decisión?
En realidad, los personajes no tienen diferentes estilos de la misma manera que en algunos de los primeros juegos de la saga. Esta vez, hay tres variantes de cada luchador. Cada variación tiene movimientos especiales, ataques y estrategias de combate únicos asociados a ella. Estos estilos son muy distintos a los que planteamos en *Mortal Kombat: Deadly Alliance*. Las tres variaciones comparten algunos movimientos especiales, pero también tienen sus técnicas únicas. Es una característica tan novedosa como apasionante. Decidimos hacer esto porque queríamos múltiples formas de luchar con un mismo personaje. Algunas personas se enamoran de un luchador específico y ahora hay tres formas diferentes de utilizarlos, lo que añade mucha más variedad a ese personaje.

> **"Introducir nuevos elementos y características jugables en cada entrega ha sido la clave para mantener vivo el interés de los jugadores en *Mortal Kombat* durante todos estos años".**

Los "Quitalities" son una idea fantástica. ¿Podemos esperar otro tipo de penalizaciones o castigos para los "malos jugadores" que nos encontremos en el Online?
Siempre hacemos todo lo posible para disuadir a la gente de ser "malos jugadores". Hay una naturaleza muy competitiva en los títulos de lucha, asociada a menudo con mucha emoción por parte de los jugadores. Por desgracia, en el fragor del combate, algunos jugadores se dejan llevar por sus emociones y, simplemente, "tiran del cable" y salen el juego sin terminar el combate... Los "Quitalities" son nuestra forma de recompensar al jugador que permanece en la partida.

¿Por qué *MKX* no incluye "Babalities"?
Mortal Kombat existe desde hace unos veinte años y, durante ese tiempo, hemos introducido muchísimas características que, desafor-

■ *Mortal Kombat* (2010) fue el primer juego del estudio, aunque muchos de sus miembros están ligados a la saga desde sus comienzos.

NETHERREALM STUDIOS

Nace tras la disolución de Midway Games 2010 y es el resultado de la fusión de miembros de esta compañía, creadores de la saga *Mortal Kombat*, y de Warner Chicago, que desaparece. Al frente del nuevo estudio se coloca Ed Boon, un veterano en la industria del videojuego, co-creador de *Mortal Kombat* junto a John Tobias e íntimamente ligado a la saga desde 1992. Con estos antecedentes no es de extrañar que el estudio tenga el nombre del reino donde se sitúan los sangrientos combates de la saga. Tampoco sorprenden sus desarrollos:

- 2010 **Mortal Kombat** (PS3, PSVita, PC, Xbox 360)
- 2011 **Batman: Arkham City Lockdown** (Móvil)
- 2013 **Injustice: Gods Among Us** (PS3, PS4, Vita, WiiU, PC, Xbox360)
- 2013 **Injustice: Gods Among Us** (Móvil)
- 2013 **Batman: Arkham Origins** (Móvil)
- 2015 **Mortal Kombat X** (PS3, PS4, PC, Xbox 360, Xbox One, Móviles)
- 2015 **WWE Inmortals** (Móviles)

■ *Injustice* es su otra gran creación, otro juego de lucha que enfrentaba a los personajes de DC Comics.

tunadamente, no se pueden incluir en cada entrega porque, si no, no acabaríamos nunca. Pero aunque no hay "Babalities" en *Mortal Kombat X*, hemos inventado muchas características nuevas.

¿Hay alguna característica que os hubiera gustado poder incluir en el juego y no hayáis podido, por la razón que sea?
Siempre hay ideas y elementos que, desafortunadamente, no entran en el juego final, pero forma parte del desarrollo de videojuegos

Dominic Cianciolo, el responsable de las cinemáticas del juego, dijo que la historia de *Mortal Kombat X* se inspira en la película "El Padrino II". ¿Hay alguna otra película, serie de televisión, cómic o libro que os haya inspirado para el desarrollo del juego?
Absolutamente. Todos los miembros del equipo de *Mortal Kombat* son grandes fans del cine y ha habido muchas influencias de películas en nuestros juegos. Quizás el mayor ejemplo es el primer *Mortal Kombat*, que se inspiró en películas como "Operación Dragón", "Terminator", "Contacto Sangriento", "Golpe en la Pequeña China" y muchas otras.

¿Crees que la historia es un elemento importante en un juego de lucha?
¡Sí! La historia nos permite hacer a los personajes más profundos, y eso repercute en una mayor identificación de los jugadores con ellos que si simplemente fueran personas con un disfraz molón.

¿Cuál es tu personaje favorito de la saga? ¿Por qué?
Mi personaje favorito siempre ha sido Scorpion ya desde los inicios de la saga, en parte por el desarrollo del primer juego y, en parte, por su trasfondo argumental.

***Mortal Kombat X* luchará con *Tekken 7* y *Street Fighter V* en el futuro. ¿Consideras que estamos viviendo otra era dorada para los juegos de lucha?**
Eso espero. ¡Yo soy un gran fan de *Tekken* y *Street Fighter*! Cuantos más juegos de lucha se lancen, mayor acabará por ser nuestra comunidad.

» *MORTAL KOMBAT X* YA ESTÁ GOLPEANDO EN PS4

Con más de 15 entregas a sus espaldas, es realmente meritorio que esta saga de lucha siga divirtiendo y sorprendiéndonos después de tanto tiempo. Muchos hemos crecido con estos personajes y ellos también con nosotros, ya que algunos incluso ya tienen a sus vástagos peleando en este entrega. Una entrega que vuelve a invitarnos a jugar sin descanso, con toneladas de "kontenidos" para desbloquear y variadas modalidades de juego que nos mantendrán enganchados durante mucho tiempo.



■ *Mortal Kombat X* ofrece muchos alicientes en el online pero sin descuidar al que quiera jugarlo en solitario.



■ La violencia más exagerada y "creativa" vuelve a ser uno de los rasgos distintivos en esta entrega. Finish him!

DISFRUTA GRATIS HASTA MAYO DE LA MEJOR TELEVISIÓN EN PS4



se estrena en PlayStation 4

Si disfrutas con el cine y las series de TV tanto como jugando, seguro que te interesa saber que Yomvi, la plataforma online de Canal +, ya está disponible para PS4 y PS3 y además, con jugosas ofertas de lanzamiento.

Si eres un apasionado de las series y del buen cine, seguro que ya te has descargado la aplicación gratuita de Yomvi, que te permite acceder desde tu consola al mejor cine y a los mejores canales de televisión. Como ya sabrás, Yomvi es la oferta de Canal + en entorno online, con los mejores contenidos audiovisuales del mercado, desde los canales que emiten las mejores series, a vídeo bajo demanda con miles de películas que podrás ver cuándo quieras, pasando por el mejor fútbol nacional e internacional. Para disfrutar de Yomvi en tu PlayStation basta con que te descargues la aplicación de PS Store y elijas el modelo de suscripción que mejor se adapte a tus gustos. Por supuesto, si ya eres suscriptor de Canal + podrás disfrutar de Yomvi en tu consola sin coste adicional, basta con que inicies sesión con tus datos de usuario y podrás acceder a más de 40 canales de TV, dispondrás de vídeo bajo demanda de tus canales contratados y podrás comprar partidos o películas de Taquilla con normalidad. Igual que si ya estás suscrito Yomvi y disfrutas de sus contenidos en tu móvil, tableta, ordenador o Smartphone. Si enlazas tu consola con tu cuenta, dispondrás de otro dispositivo más con el que acceder a los contenidos y canales de Yomvi.

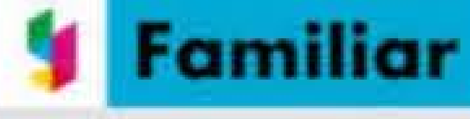
Si todavía no eres suscriptor de Yomvi, coincidiendo con el lanzamiento de esta aplicación para PS3 y PS4, Canal Plus y Sony ofrecen promociones especiales para los que se suscriban a través de la página **web yomvi.es/playstation**. Podrás probarlo gratis y sin compromiso hasta mayo y luego decidir si pagas 6 euros al mes por los contenidos de Yomvi Play, que incluyen acceso ilimitado a miles de títulos de cine y series de éxito de todos los tiempos, más de 100 temporadas completas de series nacionales e internacionales y acceso a Taquilla con hasta 1.500 títulos en alquiler. Y, si tienes una conexión de banda ancha, con calidad HD. Este es el paquete básico, pero desde tu PS4 o PS3 también podrás ir añadiendo nuevas opciones, para configurar una TV a tu gusto, como paquetes deportivos, de cine, de canales de pago... Algo que debes tener muy en cuenta, ya que PlayStation y Canal Plus te ofrecen la posibilidad de añadir a Yomvi Play los paquetes Cine y Series + y Deportes + por 10 euros al mes cada uno (cuestan 18 euros sin promoción). La aplicación cuenta con un interfaz limpio y sencillo, adaptado a los controles del DUALSHOCK, se maneja de lujo y a velocidad de vértigo. Teniendo en cuenta que es gratis hasta mayo, lo suyo es que lo vayas probando, no te arrepentirás.

¿QUÉ ME OFRECE YOMVI?

Una vez que descargues la aplicación y te registres, podrás disfrutar gratis hasta mayo de Yomvi Play y aumentar el contenido con estos paquetes.



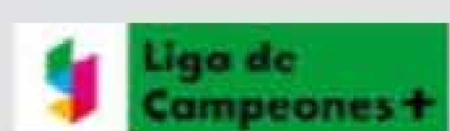
• **Precio:** 4,96 € al mes + IVA (6 €).
Acceso ilimitado a cine, series y documentales de éxito de todos los tiempos, desde la saga de "Crepúsculo" a "2001: una Odisea en el espacio" o series completas como "Mad Men", "Sherlock" o "The Pacific". Documentales como "Planeta Azul", "Últimas sesiones con Marilyn" o "Hitler: una biografía" y las mejores series infantiles como "Hora de aventuras" o "Bob Esponja".



• **Precio:** 10 € al mes + IVA (12,10 €).
Más de 25 canales de televisión de pago con las marcas especialistas en entretenimiento, infantil, documentales, música y estilo de vida.



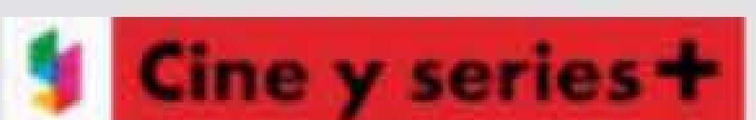
• **Precio:** 15€ al mes + IVA (18,15€).
8 partidos de Liga por jornada y los mejores programas deportivos.



• **Precio:** 7€ al mes + IVA (8,41€ al mes).
3 de los 4 partidos de cuartos de la Champions por jornada y las mejores Ligas internacionales.



• **Precio:** 5€ al mes + IVA (6,10€).
Los 4 Grand Slam, Ryder Cup, circuito americano PGA, circuito europeo y programas líderes como On The Tee, Locos por el Golf...



• **Precio:** 15€ al mes + IVA (18,15€).
• **Precio PlayStation:** 10 € al mes + IVA (12,10 €).
Acceso ilimitado al cine y las series de estreno de CANAL+. Un paquete fundamental para los amantes del cine y las series de calidad.



• **Precio:** 15€ al mes + IVA (18,15€).
• **Precio PlayStation:** 10 € al mes + IVA (12,10 €).
Un partido de la NBA al día, Euroliga, Wimbledon en exclusiva, NFL con la Superbowl en exclusiva, rugby, balonmano, las mejores ligas internacionales... Si eres un apasionado del deporte, no deberías dejar pasar esta oferta PlayStation.

CÓMO DISFRUTAR DE YOMVI EN PS4

Para disfrutar de Yomvi en tu PS4, sólo debes seguir estos sencillos pasos. Recuerda que para empezar a disfrutar de las ventajas de la aplicación, primero debes registrarte en la web de Canal Plus, salvo que ya seas abonado al servicio. En ese caso, bastará con que enlaces la aplicación con la cuenta Yomvi que ya tienes como cliente de Canal Plus.



1 DESCARGA LA APLICACIÓN.
Inicia sesión PSN en tu consola, accede a PS Store y descarga YOMVI. La aplicación es gratuita y no requiere conexión a PlayStation Plus para funcionar.



2 ENLAZA TU CONSOLA.
Dentro del menú de ajustes tienes la opción de enlazar tu consola con tu cuenta Yomvi. Si ya eres cliente de Canal + o Yomvi, bastará con que añadas tu usuario y contraseña.



3 DARSE DE ALTA.
Si eres nuevo cliente (o eres cliente de Canal +, pero no te has creado una cuenta Yomvi), accede a **yomvi.es/playstation**. Regístrate y disfruta gratis hasta mayo de Yomvi Play.

ALGUNAS VENTAJAS DE YOMVI...

Gracias a la aplicación de Yomvi para PS4 y PS3 podrás disfrutar en tu televisión de todas las ventajas que Yomvi ya ofrece en dispositivos móviles. Esto significa contenidos de calidad exclusivos, más de 5.000 referencias en la biblioteca de Yomvi Play, TV en directo de los canales de más éxito... Y cosas menos obvias que quizá no sepas.

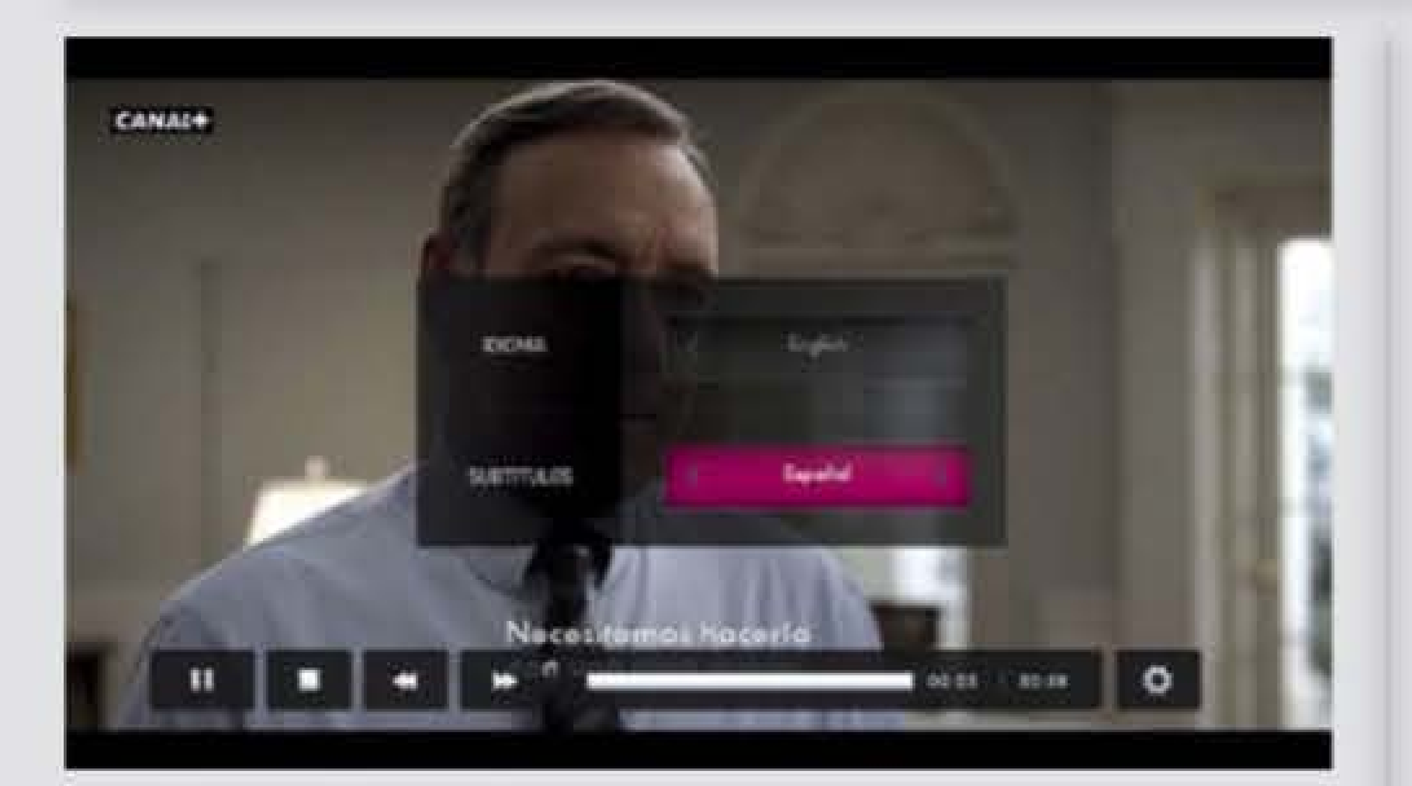
1 SE ADAPTA A TU ANCHO DE BANDA.
Canal + recomienda unos 5 MB de ancho de banda, pero desde 3,5 MB ya se puede disfrutar de contenido en HD. Lo bueno es que la aplicación se adapta a las fluctuaciones de tu conexión y busca el modo de que tengas una visualización perfecta y sin cortes, ajustando la calidad de imagen.



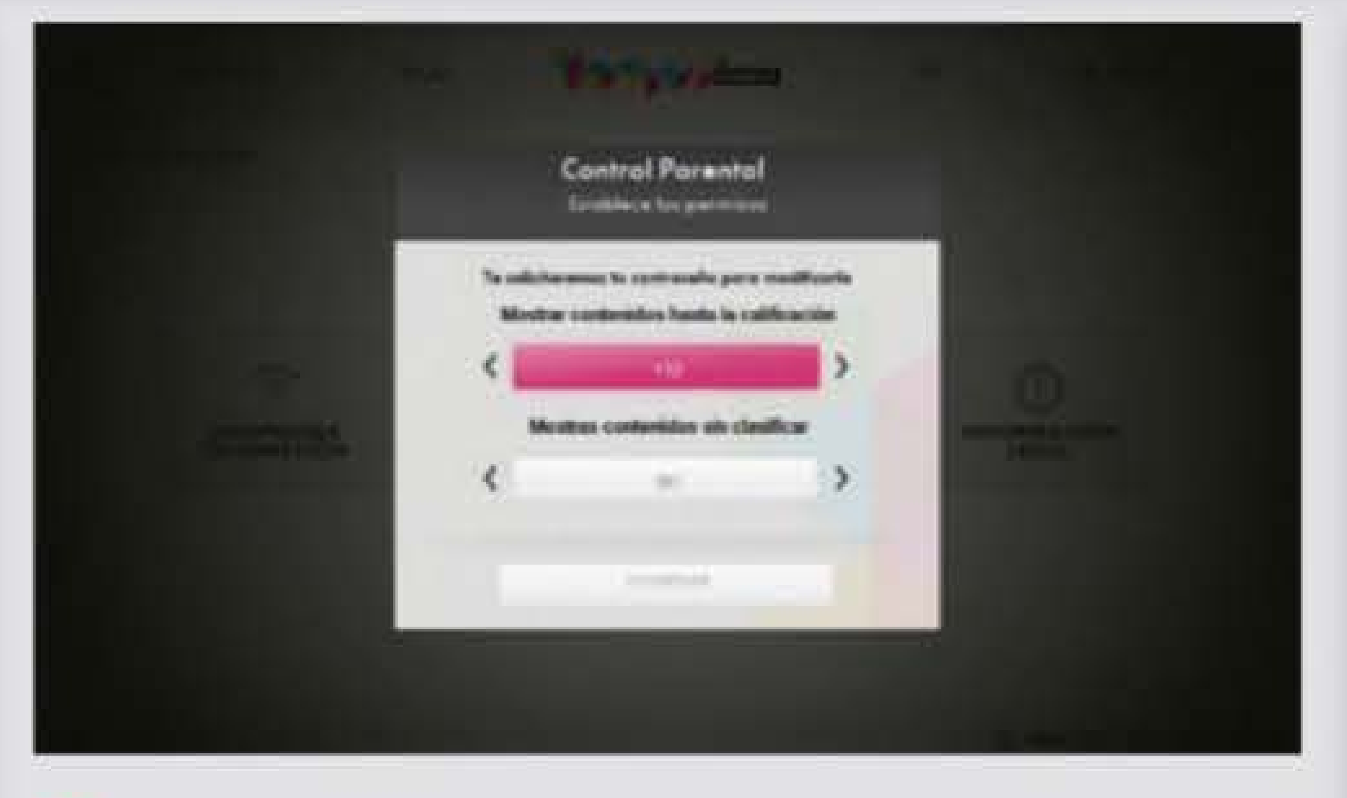
2 TE PERMITE VOLVER ATRÁS.
¿Has llegado 5 minutos tarde al comienzo de tu serie favorita o al partido del siglo? No pasa nada, Yomvi te permite "rebobinar" hasta 2 horas en los programas en directo. Incluso podrás repetir los goles de un partido o pausar la reproducción, como si fuera un vídeo.



3 ¿POR QUÉ ESPERAR A LA HORA DE EMISIÓN?
Podrás ver 40 canales en directo (dependiendo de tu suscripción) y acceder a la parrilla para ver qué emiten y cuándo. Lo bueno es que si algún contenido ya está en catálogo podrás verlo en ese momento, sin esperar a la hora de emisión.



4 VERSIÓN ORIGINAL O DOBLADO?
Puedes elegir si ver los contenidos doblados al castellano o en versión original, con o sin subtítulos. Nada nuevo, lo bueno es que utilizando la aplicación de Yomvi podrás hacerlo desde el propio visor y cambiar el idioma en cualquier momento de la reproducción.



5 CONTROL PARENTAL.
Si hay niños en casa y no queremos que vean ciertas cosas, podemos activar un control parental entre diversas opciones de edad. El filtro se aplicará tanto a los programas en directo como al vídeo bajo demanda. Los contenidos vetados no aparecerán ni en el menú.

6 CANAL PLUS EN DOS TV
Tu cuenta de Yomvi puede enlazarse a 4 dispositivos diferentes (PC, tableta, PS4, SmartTV...), pero sólo se puede activar uno cada vez. Eso sí, si eres cliente de Canal +, podrás disfrutar de los contenidos de Yomvi en tu PS4 y al mismo tiempo ver Canal + en otra tele con el decodificador. Nunca te quedarás sin tu programa favorito.



¿El adiós de un mito?

Daniel Acal
@daniacal

Como sabréis, estas últimas semanas se ha hablado mucho del futuro de Hideo Kojima en Konami. Parece ser que el creativo japonés y su estudio andan a la gresca con la central. Que si el nombre de Hideo Kojima no se encuentra entre la lista de cargos ejecutivos de la compañía de cara al nuevo año fiscal, que si las oficinas de Kojima Productions en California ahora se llaman Konami Los Angeles Studio... Incluso la compañía retiró toda mención al creador de *MGS* en sus canales, websites y carátulas de juegos pasados y futuros (aunque poco después restituyeron la famosa frase "A Hideo Kojima Game" en algunos). Su nombre también está fuera de *Silent Hills*, aunque yo nunca me terminé de creer su involucración real en este proyecto más allá de lo mediático que resultó asociar su nombre a esta producción.

La razón que esgrime la compañía para justificar todos estos "cambios" es que quieren "centralizar" más sus productos y dejar de ser "una organización basada en estudios" (¿¿??). Mientras tanto, Kojima guarda un inquietante silencio. Hasta el momento en que escribo este texto, no ha hecho ninguna declaración al respecto y está mucho menos "hablador" que de costumbre en Twitter (con lo activo que es él en esta red social). Y Konami le ha suspendido, al menos de momento, su programa Kojima Station, un videopodcast en el que nos mostraba algunas novedades y detalles sobre el desarrollo de *TPP*...

Así las cosas, todo parece indicar que Hideo Kojima tiene un pie y medio fuera de Konami... Lo único que a estas alturas está confirmado es que, aparezca su nombre en la carátula o no, Kojima y su equipo van a terminar *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, 100% implicados en su desarrollo (como si nada hubiera pasado, vaya). Y que Konami ya piensa en nuevos *Metal Gear*, para los que ya estaría buscando nuevo equipo.

Esto plantea dos escenarios una vez que sea lanzado *The Phantom Pain*. Por un lado, tenemos la saga *Metal Gear* fuera del control de su creador original. Desde luego no sería el primer *Metal Gear* que no está dirigido por Kojima (ahí están los *Ac!d, Ghost Babel, Portable Ops*...), ni la primera vez que Konami lanza entregas de la saga en contra de los deseos de Kojima. Ya lo hizo en 1987, cuando le exigieron hacer una versión para NES de su primer *Metal Gear* para MSX2 de cara al mercado americano. Kojima se negó pero Konami lo lanzó igualmente encargándoselo a un "nuevo" estudio llamado Ultra Games (que en realidad eran empleados de Konami trabajando en la sombra). Y lo mismo ocurrió cuando le pidieron que hiciera una secuela dado el éxito que tuvo esta versión de NES en el mercado americano. No lo aceptó y el desarrollo de *Snake's Revenge*, que fue lanzado en 1990, volvió a recaer en Ultra Games. Poco después, Kojima comenzó el desarrollo de la verdadera secuela: *Metal Gear: Solid Snake*. Y el resto, como sabéis, es historia.

> SI KOJIMA SALE DE KONAMI Y ABANDONA *MGS* TRAS *TPP*, NO SERÍA NINGÚN DRAMA.

Una historia que ha durado 28 años. Y esto es mucho tiempo, ¿verdad? Lo que nos lleva al segundo escenario: Kojima fuera de *MGS* por fin. A mí esto no me parece ningún drama. Si *The Phantom Pain* cumple con todas las expectativas, el gran arco argumental de la saga quedará bien cerrado. Su gran obra (una obra que ha terminado alcanzado unas proporciones mastodónticas que su creador jamás llegó a imaginar cuando comenzó a fraguarla) estará terminada. Y yo, por muy fan que sea de la saga (que lo soy), ya no le veo mucho sentido a más entregas "canónicas" si con *MGSV: TPP* el círculo se cierra. Eso sí, como es lógico, los directivos de Konami no quieren renunciar a seguir exprimiendo una franquicia que ha vendido más de 36 millones de unidades desde sus inicios. Harán más *Metal Gear*, sí, y serán mejores o peores (yo si le encargan otro *Rising* a Platinum Games estaré contento ya que el primero me parece un gran beat'em up). Pero por favor, que estén fuera del arco argumental que cerrará en septiembre *The Phantom Pain*.

En cuanto al futuro de Kojima si sale de Konami, yo tengo mucha curiosidad por saber lo que haría (me quedaré con las ganas del "remake" de *Snatcher*, eso sí). Supongo que se lo montaría por su cuenta con su propio estudio como hizo Shinji Mikami y supongo también que las grandes compañías se darían de tortas por editar su nuevo proyecto (no tendría tantas dificultades como Keiji Inafune, por ejemplo). Y sigue revoloteando el tema de la película de "Metal Gear Solid", producida por Sony Pictures. Estos días se ha filtrado que su guionista podría ser Jay Basu. Qué injusto sería que Kojima no estuviera implicado de algún modo en esta película, ¿verdad?

Generación de jugar, generación de ver

Para alguien que ha crecido de forma paralela a la industria del videojuego, que ha cambiado cintas pirata en los pasillos del colegio, que ha alquilado sus primeros juegos en Centro Mail o que ha visto "nacer" Internet y el juego online, hay ciertas cosas, ciertos caminos, que ni comprendo, ni quiero seguir. No es una cuestión de cerrazón mental ni de ser o no nativo digital (etiqueta, que como todas, me parece una memez). Son, simplemente, opciones que a título personal descarto.

En una de ellas volví a reparar anoche, cuando me puse a jugar con *Bloodborne*. No entiendo qué lleva a alguien a ver (y por extensión hacer) un streaming de un juego. De verdad, no lo entiendo. En el caso del "emisor", parece más una cuestión de "eh, que ya lo tengo", de demostrar que se es el primero en poseerlo. Sólo hay que ver lo rápido que se empezó a "stremear" el juego, 5 días antes del lanzamiento, cuando las primeras copias llegaron a las tiendas.

En el caso del espectador, que queréis que os diga, no le veo el placer, la razón, el sentido. Hoy en día existe más información que nunca, infoxicación que dicen algunos (aunque existen filtros y cribas, periodistas a los que seguir, medios que descartar...), no sólo escrita, también visual en forma de vídeos, entrevistas, imágenes... y cualquier otra vía multimedia que se os ocurra. Aún con todo, hay un nutrido grupo de gente que opta por esta vía. Sólo hay que ver el auge de Twitch para ver el peso que está cobrando el streaming.

O cómo ha influido en la concepción de PS4, que casi de fábrica incorporó esta función. Pero mi oposición al streaming no es ni una pose, ni una tontería de las mías, más bien una cuestión de base, de "principios", si queremos llamarlo así. Para mí, desde el primer día en que me topé con este tipo de ocio, lo divertido es ponerme al mando YO, descubrir el juego por mi mismo, sentirlo en primera persona. Si lo hace otro que, al mismo tiempo y permitidme la ironía, me está contando unas interesantísimas 50 cosas de su vida (vida que no me puede importar menos), o está intentando ser graciosete... pues tampoco ayuda.

Sí, estoy exagerando. No hace falta decir que hay canales de Twitch que son interesantes para aprender a dominar ciertos juegos, descubrir estratagemas o convertirse en profesional... pero, de nuevo, redunda en que para mí, la gracia de todo esto está en aprender por uno mismo, no en que alguien me lleve de la mano. Sí puedo ver útiles las videoguías (aunque las prefiero en texto) para superar un escollo puntual, pero tampoco veo interesante un "let's play" de 90 minutos sobre un juego que, A) puedo comprar tirado de precio, B) me pueden prestar, C) puedo emular o D) ponga aquí su opción favorita.

Por razones parecidas, tampoco entiendo los e-Sports, un fenómeno que aunque tiene seguidores en España y sus propias ligas, no ha alcanzado la repercusión que tiene en otros países. ¿Qué placer me reporta a título individual ver a un equipo de coreanos que juegan casi como robots a, por ejemplo, *Starcraft*? Sí, puedes tener curiosidad por ver sus estrategias los primeros 5 minutos, para ver que son verdaderas máquinas... ¿pero me produce diversión? Ninguna. Como tampoco me la produce ver una retransmisión deportiva. La pasividad, en mi caso, es lo que mata todo el interés.

¿QUÉ PLACER ME REPORTA VER A UN EQUIPO DE COREANOS QUE JUEGAN COMO ROBOTS A, POR EJEMPLO, *STARCRAFT*?



Veo más atractivo medirte a ellos, como tuve el placer hace poco en una presentación de monitores, que organizó un concurso en el que nos enfrentamos a una pareja de "pros" de *Counter Strike*. Ahí sí que te das cuenta que es gente que está a otro nivel... pero, de nuevo, no me llama lo más mínimo saber quien son las estrellas del e-Sport, ni el calendario de partidos, ni los últimos fichajes.

Porque, como decía al principio, para mi la diversión está en jugar, en descubrir por uno mismo. La faceta de espectador prefiero dejarla para el ocio no interactivo, para el cine o la TV, aunque imagino que "algo" debe tener cuando cada vez más jugadores dedican parte de su tiempo a ver cómo otros juegan, algo que choca con la cantidad de opciones que hay para acceder a los juegos (rebajas periódicas, juegos F2P...). Quizá sea otra de las brechas generacionales que nos separan a unos más "viejos" de otros más jóvenes...

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM





CON V DE VENGANZA

METAL GE
THE PHAN
TACTICAL ESPION

■ Un enorme mundo abierto y libertad a la hora de elegir en qué orden y cómo afrontamos las misiones son las grandes novedades de *MGSV*.

■ ¿Aliado o enemigo? Big Boss no dudará en apretar el gatillo si las cosas se tuercen.

■ "Ya soy un demonio." Big Boss viajará a los infiernos en su nueva aventura.

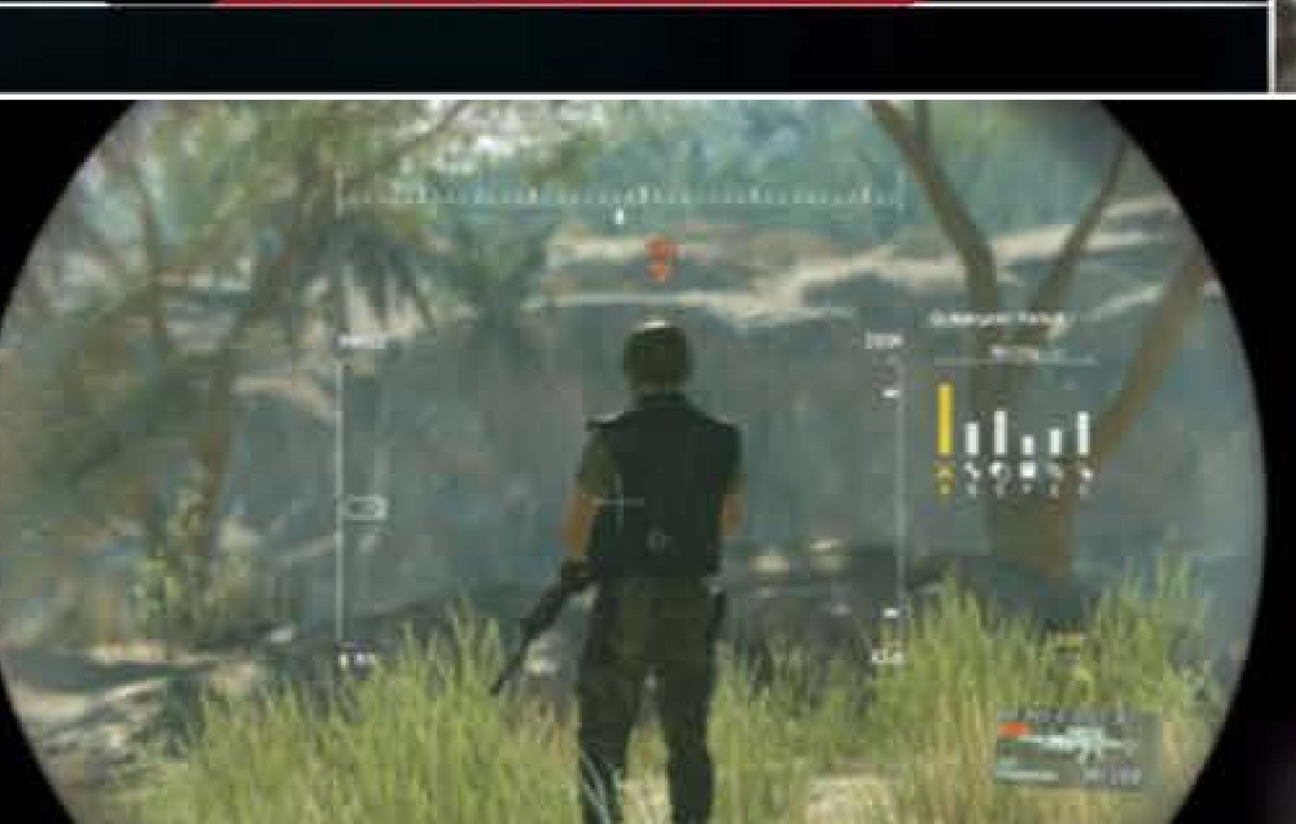
Big Boss vuelve en su aventura más grande hasta la fecha dispuesto a dar más guerra que nunca. Pero lejos queda ya el soldado ingenuo de *MGS 3*: en *The Phantom Pain* veremos a un hombre al que le han arrebatado su Vida, un hombre sediento de Venganza... Un Villano.

PS4 / PS3 | KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN | 1 DE SEPTIEMBRE

Tras disfrutar de un pequeño adelanto en forma de prólogo, *MGSV: The Phantom Pain* llegará el 1 de septiembre para poner punto y ¿final? a la historia de Big Boss, el líder de FOXHOUND contra el que combatimos en los *Metal Gear* de MSX, y el soldado legendario cuyo ADN fue utilizado para dar vida a las serpientes más famosas de la historia de los videojuegos. Hideo Kojima vuelve a llevar la batuta, y sea o no el último juego de la saga que dirige, *The Phantom Pain* está llamado a ser el mayor *Metal Gear* de todos los tiempos.

Tras los acontecimientos de *Ground Zeroes*, Big Boss despierta, sano y salvo, en un hospital. Pero la cruda realidad no tarda en abofetear al soldado: donde antes estaba su brazo izquierdo, ahora hay una prótesis con forma de gancho, un gigantesco trozo de metralla adorna su frente, como si de un cuerno se tratase, y lo que es peor: ha estado en coma durante nueve años. Poco después, un grupo de soldados fuertemente armados asalta el hospital y Big Boss, aún con el cuerpo entumecido tras pasar casi un década inmóvil, se ve obligado a escapar para sobrevivir. Pero los soldados no son el único problema... Lo que parecen ser alucinaciones inducidas por el coma acosan al soldado, trayendo de vuelta sus peores pesadillas. Por suerte, contará con la ayuda del no menos misterioso Ishmael, un personaje que oculta su cara bajo vendas. »





Marcar a los enemigos vuelve a ser fundamental si queremos infiltrarnos sin hacer saltar las alarmas...



El tiempo transcurre con normalidad, pero podemos acelerarlo con el "Phantom Cigar".



"Grand Theft Gear". Podemos "tomar prestado" cualquier vehículo que encontremos.

¡Serpientes en la montaña! Ahora, Big Boss puede escalar paredes escarpadas.

» Este nivel sirve como una suerte de tutorial en *The Phantom Pain*, enseñándonos los controles básicos al tiempo que Snake recupera la movilidad sobre su cuerpo. Y una vez que conseguimos huir del hospital (con un poco de ayuda de Revolver Ocelot), comienza el verdadero juego. El pistolero informa a Big Boss de que Kaz ha sido capturado y está siendo retenido en territorio afgano, así que nuestra primera misión oficial en *The Phantom Pain* consistirá en viajar hasta allí para liberar a Miller de su cautiverio.

***Ground Zeroes* sentó las bases** y presentó algunas de las novedades de *MGSV*, pero es en *The Phantom Pain* donde se sacará partido a todo su potencial. Para empezar, el concepto de mundo abierto adquiere un nuevo significado: los escenarios son enormes, como nunca antes se habían visto en la saga, hasta el punto de que si no utilizamos el iDroid podríamos acabar perdidos. Y sí, hemos dicho escenarios porque, en lugar de contar con un único mapa como en la mayoría de "'sandbox", Big Boss viajará a distintas partes del globo a lo largo de la aventura. Por el momento sabemos que visitaremos el desierto afgano y la selva sudafricana y estamos convencidos de que habrá más localizaciones. Además, cada una estará recreada de forma fiel a la realidad y eso incluye distinto terreno, vegetación y efectos atmosféricos. Todos estos factores jugarán un papel fundamental de cara a planear la infiltración. Por ejemplo, en Afganistán son comunes las tormentas de arena, algo que impide ver más allá de cinco metros a la redonda. Lo primero que viene a la cabeza es resguardarse en un lugar seguro hasta que pase la tormenta, pero... ¿Y si sacamos partido de la situación y nos infiltramos, aprovechando que la visión de los soldados enemigos también está muy limitada? Otra opción podría ser esperar al atardecer (momento en el que tiene lugar el cambio de guardia) para infiltrarnos o escapar con facilidad. Pero mucho ojo, eso sí, con las misiones en las que disponemos de un tiempo limitado para cumplir los objetivos. Como veis, *The Phantom Pain* presentará decisiones de este tipo constantemente, ofreciendo a los jugadores libertad total para decidir de qué forma emprender las misiones. Y no sólo eso, por primera vez en la saga el argumento no sigue una línea recta: nosotros decidimos cómo y de qué forma avanza, hasta el punto de que podemos llegar a terminar el juego sin encontrarnos con personajes principales como Quiet o DD. Tenemos a nuestra disposición una serie de encargos; algunos servirán para que la historia »

The Phantom Pain es el _Metal Gear_ más ambicioso hasta la fecha. Kojima quiere despedirse de la saga por todo lo alto.

CRONOLOGÍA DE LA SAGA

Hasta los soldados curtidos en más de mil batallas se han sentido perdidos alguna vez dentro de la historia de la saga *Metal Gear*. Para facilitar las cosas, ubicamos *The Phantom Pain* dentro de la cronología atendiendo a las fechas en las que tienen lugar sus "parientes" más cercanos... Y relevantes (de ahí que hayamos excluido *Portable Ops*).



[1964] *MGS 3: Snake Eater*. Naked Snake, miembro de FOX, recibe la misión de acabar con la vida de The Boss, su antigua mentora. Tras completarla con éxito, recibe el título de "Big Boss" y da la espalda a su país.



[1974] *MGS: Peace Walker*. Después de participar en el proyecto "Les Enfants Terribles", Big Boss forma su propio ejército de mercenarios, Militaires Sans Frontières, y ayuda a la milicia de Costa Rica.



[1975] *MGSV: Ground Zeroes*. Big Boss rescata a Paz y a Chico del Campamento Omega, pero la misión resulta ser un plan de Skull Face para destruir MSF. El soldado cae en un coma de 9 años.

MEJORANDO LO PRESENTE

MUNDO ABIERTO





Aunque la saga siempre ha presentado niveles de gran tamaño, *The Phantom Pain* será el primer *Metal Gear* que nos permitirá explorar el escenario a voluntad, muy en la línea de un sandbox. Además, nuestras acciones no estarán restringidas por el guión: podemos llevar a cabo las misiones en el orden que deseemos. Nosotros nos infiltramos, nosotros decidimos.

TÁCTICAS



Los Snake han mejorado sus métodos de infiltración con cada nueva entrega (Radar Soliton, CQC, OctoCamo...) y Big Boss va a luchar a brazo partido para que en *TPP* no sea distinto. Su prótesis robótica nos permitirá chulerías como atontar a los enemigos con una descarga eléctrica o distraer con un giro de muñeca (la evolución de los golpecitos en la pared).

CAJAS



Las cajas de cartón están presentes desde la primera entrega y se han convertido por derecho propio en uno de los iconos de la saga. En *The Phantom Pain*, además de servir como escondite improvisado, es posible hacer un escape de emergencia cuando las cosas se ponen feas o utilizarlas como señuelo para atraer al soldado de mente calenturienta más cercano.

ACOMPAÑANTES



Tanto Solid Snake como Big Boss prefieren llevar a cabo sus misiones en solitario (salvo en contadas excepciones), pero en *MGSV* la cosa va a cambiar y podremos ir al campo de batalla acompañados. Quiet y DD son dos de estos posibles acompañantes y mejorarán al pasar tiempo junto a Big Boss. ¡Pero ojo! Si mueren, despedíos de ellos: no volverán a aparecer.

SISTEMA FULTON



Peace Walker introdujo el Sistema Fulton: una suerte de globo propulsado que captura y traslada soldados y vehículos a Mother Base. En *TPP* sus habilidades han aumentado, siendo posible "recoger" animales, contenedores y, en definitiva, cualquier cosa que encontremos en el campo de batalla. ¡Pero ni se os ocurra utilizarlo en mitad de una tormenta de arena!

MOTHER BASE



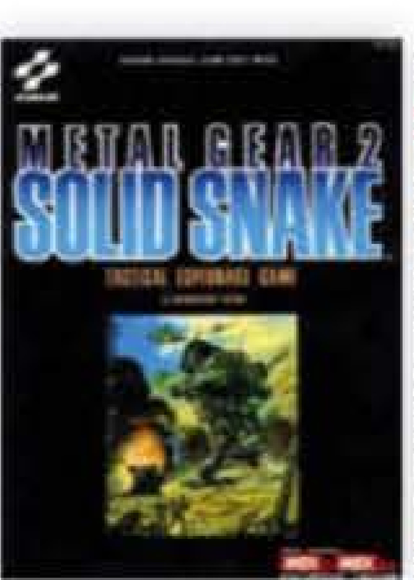
Otro de los elementos introducidos por *Peace Walker* que vuelven en *The Phantom Pain* es Mother Base: nuestra base de operaciones. Además de ser altamente personalizable (color incluido) y contar con nuevas zonas, como un zoológico, en ocasiones será atacada... ¡Por otros jugadores! Aunque nosotros también podremos invadir las bases del resto de usuarios...



■ [1984] *MGSV: The Phantom Pain.* Big Boss despierta y descubre que ha perdido un brazo y Kaz ha sido capturado. Con la ayuda de Ocelot viaja hasta Afganistán para rescatarle y juntos forman un nuevo grupo armado: Diamond Dogs.



■ [1995] *Metal Gear.* Solid Snake, miembro de FOXHOUND, es enviado a Outer Heaven para descubrir la verdad sobre Metal Gear. Al final, se descubre que el causante de todo es Big Boss.



■ [1999] *MG2: Solid Snake.* Para resolver la crisis nuclear de Zanzíbar, Solid Snake se enfrenta a su antiguo camarada Gray Fox y acaba "definitivamente" con Big Boss.



■ [2005] *Metal Gear Solid.* Solid Snake se infiltra en las instalaciones de Shadow Moses para frustrar los planes de Liquid Snake, otro "hijo" de Big Boss. Luego vendrían *MGS2* y *MGS4*...

Quiet ha generado controversia por su escasa vestimenta, pero Kojima asegura que hay un motivo detrás...

Un mundo más vivo que nunca. La vida salvaje puebla los escenarios, y será común encontrarse con todo tipo de animales.

Este gorro de pollo, además de gracioso, hace las cosas más accesibles para los novatos.

Los niños soldado y los problemas raciales son algunos de los temas que tratará la trama.

» avance, mientras que otros actuarán como misiones secundarias que aportarán nueva información sobre la intrincada trama, o nos proporcionarán nuevas armas, objetos, dinero, materiales... Y nos vendrán de perlas, pues tras la destrucción de Mother Base al final de *Ground Zeroes*, Big Boss y Kaz tendrán que formar un ejército prácticamente desde cero.

Diamond Dogs es el nombre de este grupo armado, formado para conmemorar a los soldados de Militaires Sans Frontières que dieron su vida defendiendo Mother Base del ataque de XOF. Contar con acceso a Mother Base abre todo un abanico de posibilidades: podemos mandar a nuestros soldados en distintas misiones para obtener dinero y recursos, capturar animales o utilizar el departamento de I+D para desarrollar nuevo equipo, que va desde señuelos con forma de muñecos hinchables (entre ellos hay una referencia directa a Lisa, el fantasma de *P.T.*), hasta trajes de última tecnología que eliminan el ruido de las pisadas. El nombre "Diamond Dogs" hace referencia al álbum homónimo de David Bowie (de quien Kojima se ha confesado fan en más de una ocasión) y además simboliza los ideales de esta compañía militar privada, que se servirá de diamantes fabricados con las cenizas de los soldados caídos para financiar sus actividades. La pérdida, tanto física como emocional, es otro de los temas principales de *The Phantom Pain*, siendo el propio título una referencia al síndrome del miembro fantasma: la percepción de que un miembro amputado sigue en su sitio. La forma que tiene Big Boss de afrontar el sufrimiento es la que le llevará a realizar actos cuestionables, difuminando la línea que separa al héroe legendario del villano maníaco y acercándolo al despiadado líder militar que conocimos en las primeras entregas de *Metal Gear*. Pero, ¿es Big Boss realmente el villano de esta historia? Aunque el final de *MGS4* parecía despejar todas las dudas sobre sus verdaderas intenciones, *The Phantom Pain* mostrará una cara envenenada del soldado que no habíamos visto hasta ahora... Si es que se trata del verdadero Big Boss, claro, porque ya sabéis como le gusta a Kojima jugar con nuestras mentes. Eso sí, nosotros nos apostamos nuestro brazo izquierdo a que un jovencísimo Solid Snake se dejará ver en la aventura...

El sobrenombre "Tactical Espionage Operations" indica que la guerra ha cambiado: ya no es cosa de un solo hombre.

MULTIJUGADOR

The Phantom Pain contará con un nuevo modo multijugador online, una versión mejorada del visto en *MGS 4* conocida como *Metal Gear Online 3* (o *MGO3*). Dos equipos compiten por la victoria utilizando todo tipo de tácticas y, al final, el ganador tiene el privilegio de hacerse una "selfie".





PERSONAJES PRINCIPALES

Hideo Kojima ha demostrado ser un maestro en el arte de crear personajes memorables, con trasfondos muy profundos. En *MGSV The Phantom Pain* veremos el regreso de viejos conocidos y nuevas caras que ya están dando mucho que hablar. Pero no olvidemos que a Kojima le encanta jugar al despiste y quizás se guarde una serpiente bajo la manga...



VENOM SNAKE

■ **Una leyenda caída en desgracia.** Big Boss, Punished Snake o simplemente Snake, es el mayor soldado de todos los tiempos. Los sucesos de *TPP* le cambiarán para siempre.



REVOLVER OCELOT

■ **Un rival viviendo una mentira.** Este vaquero perdido en el tiempo vuelve en *The Phantom Pain* y seguro que viene acompañado de varias traiciones y cambios de bando...



HUEY EMMERICH

■ **Un tecnócrata que se mantiene firme.** Este hombre no sólo es responsable de inventar el sistema de locomoción bipedal (las piernas de Metal Gear), también es el padre de Otacon.

KAZUHIRA MILLER

■ **Un visionario arrebatado de su futuro.** Kaz es junto a Big Boss el personaje que más cambios sufrirá a lo largo de la historia, hasta terminar convirtiéndose en Master Miller.



QUIET

■ **Una francotiradora privada de sus palabras.** Además de ser una letal francotiradora, Quiet posee poderes que le permiten dar saltos imposibles y moverse a toda velocidad.



DD

■ **Un diamante en bruto.** Big Boss encontró a este lobo en campo de batalla cuando no era más que un cachorro y Ocelot lo entrenó hasta convertirlo en un auténtico "Diamond Dog".



SKULL FACE

■ **Un fantasma sin pasado.** Poco se sabe respecto a Skull Face, el líder de XOF que parece que repetirá papel como principal antagonista en *The Phantom Pain*.

ELI

■ **Un joven que maldice su destino.** En la Biblia, Eliab era el hermano del rey David. Y en *Metal Gear*, Liquid es el "hermano" de David (Solid Snake)... Sacad vuestras propias conclusiones.



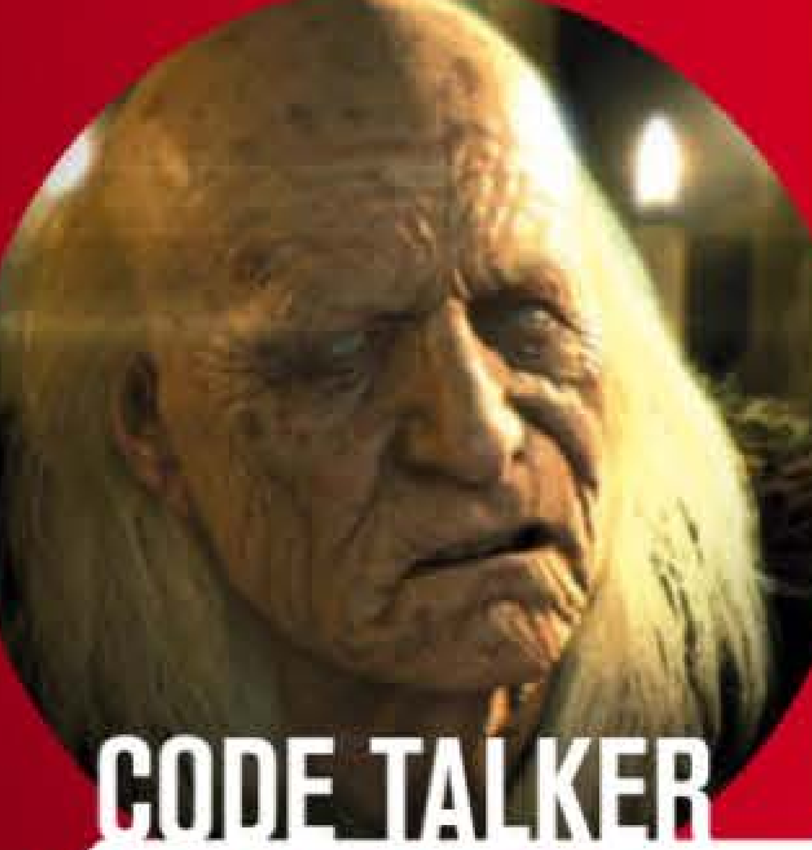
ISHMAEL

■ **"Llámame Ishmael."** El misterio rodea a este extraño personaje, que sólo se ha dejado ver durante la secuencia en que Snake despierta del coma. ¿Quién se oculta tras las vendas?



¿EXISTEN?

■ **Aquellos que "no existen".** ¿Volgin? ¿Psycho Mantis? ¿Zombies con exoesqueleto? Todos los *Metal Gear* tienen algún elemento sobrenatural, pero éste se lleva la palma...



CODE TALKER

■ **Un sabio negado de su patria.** Otro personaje del que no sabemos absolutamente nada, aunque por su descripción podría tratarse de un gurú del conocimiento.

LA MEJOR MANERA DE ESTAR AL DÍA DE LA ACTUALIDAD DE

Los canales oficiales

Hoy día nos llega la información por tantos canales diferentes, que no siempre es fácil distinguir las noticias ciertas, de los rumores y las falsedades. Acudir a un medio oficial es la mejor manera de salir de dudas...

LA PÁGINA OFICIAL: TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TU PLAYSTATION



En la página oficial encontrarás noticias, pero sobre todo información en profundidad sobre las consolas de Sony, desde juegos disponibles a manuales.

https://www.playstation.com/es-es/

Aunque inicialmente era la web de referencia por sus noticias y reportajes, el lanzamiento de otros canales han profundizado en estos temas y actualmente, la página oficial de PlayStation es el lugar ideal para conocer los últimos lanzamientos, consultar temas en profundidad sobre las consolas de Sony, saber cuándo se realizarán tareas de mantenimiento en PSN, comprobar el calendario de eventos online, acceder a los manuales de las consolas, buscar la solución a un problema técnico... Además, hay páginas de producto como las *Bloodborne* o *The Order*. Y si navegas iniciando sesión en PSN, podrás comprobar los detalles de tu cuenta: trofeos, amigos, ID portátil...

BLOG OFICIAL: TODA LA ACTUALIDAD DEL SECTOR

http://blog.es.playstation.com/

Si lo que buscas es actualidad pura y dura, el Blog debería ser tu página de referencia. Información 100% oficial sobre todo lo que se cuece en el mundo PlayStation, incluyendo desde entrevistas a desarrolladores, a ofertas de PSN, pasando por anuncios, tráilers, avances de juegos para todas nuestras consolas... Por supuesto, en PlayStation Blog no se habla sólo de juegos de Sony: todo lo que es relevante para un usuario de PlayStation está aquí, desde el avance de los juegos disponibles en PS Plus del mes siguiente a promociones especiales. Échale un vistazo todos los días y estarás a la última.



Con PlayStation Blog estarás a la última y, por supuesto, podrás dejar tus comentarios a todas las noticias, entrevistas, vídeos o anuncios. Todo 100% oficial.

FACEBOOK: COMENTA, COMPARTE Y DIVIÉRTETE

https://www.facebook.com PlayStationES?fref=ts

Si buscas actualidad, pero desde un punto de vista más desenfadado y compartir tus experiencias con una gran comunidad de usuarios, pásate por el Facebook oficial de PlayStation España. Las fotos más divertidas, concursos, calendario de eventos, ayuda online... Comenta las publicaciones de la página y comprueba qué piensan los demás jugadores. Por supuesto, todo en castellano.



de PlayStation

TWITTER: PARTICIPA EN LA CONVERSACIÓN CON LOS COMMUNITY MANAGERS DE PLAYSTATION

https://twitter.com/PlayStationES

Para estar informado al minuto de la actualidad PlayStation, nada mejor que Twitter. Desde su cuenta de Twitter, PlayStation España genera conversación con sus usuarios y nos ayuda a resolver dudas de todo tipo, además de mostrarnos imágenes de divertidas o avisarnos cuando en alguno de los otros canales oficiales se produce una publicación interesante. Es una manera rápida y sencilla de estar al tanto de todo lo cuece en torno a PlayStation y de dar nuestra opinión al respecto.



En el Twitter oficial de PlayStation hay gran interacción con los usuarios y además nos cuenta de manera rápida lo más importante de la actualidad. Un vistazo y te enterarás de todo.

YOUTUBE: LOS MEJORES CONTENIDOS DE VÍDEO DE PLAYSTATION

Youtube: https://www.youtube.com/user/PlayStationES

Los mejores vídeos, en HD y en castellano, te esperan en el canal de YouTube de PlayStation España. Encontrarás de todo, desde los tráilers de los últimos lanzamientos, a diarios de desarrollo donde se muestra la evolución de los juegos, entrevistas, hardware, promociones, spots televisivos... Y todo con la mejor calidad, con imágenes 100% oficiales y, por supuesto, para todas las consolas PlayStation y de todas las compañías.

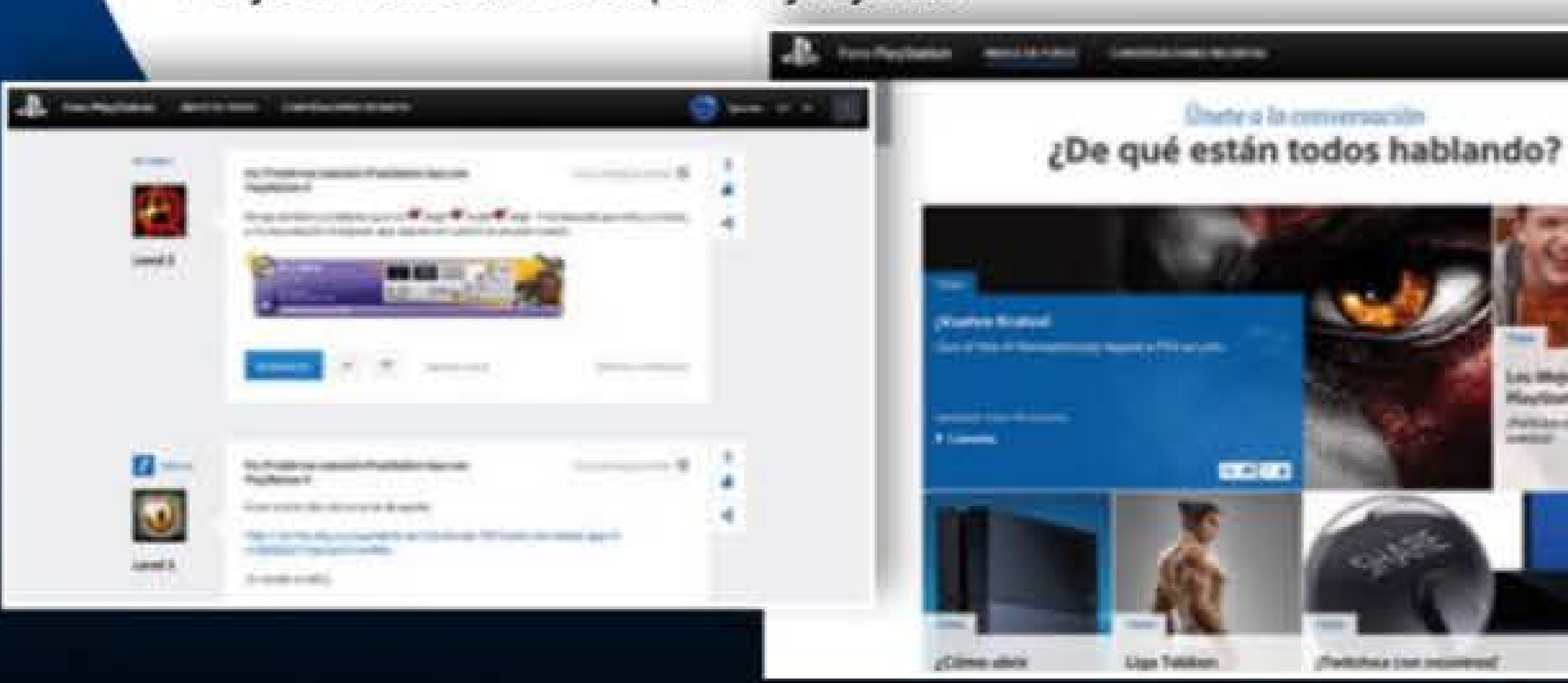


El canal de Youtube de PlayStation te permitirá ver en acción los mejores juegos para tu consola. Suscríbete y recibirás notificación de todas las novedades.

FOROS: ENCUENTRA AYUDA, DA CONSEJO O COMENTA TUS SENSACIONES

Foros PlayStation: http://community.eu.playstation.com/t5/Foro-Espa%C3%B1ol/ct-p/3

Nada mejor que la ayuda de otro jugador cuando tenemos un problema. Y si es de una enorme comunidad de jugadores, mejor que mejor. En los foros oficiales de PlayStation España podrás crear hilos con tus dudas, contestar a otros usuarios en apuros, consultar completos tutoriales, dar tu opinión y ver qué opinan otros jugadores... Además, en los foros oficiales hay personal de PlayStation dando soporte y ayuda.





Probamos el juego de rol más esperado de la generación. La tercera aventura del brujo Geralt de Rivia, que llega a PS4 de la mano del prestigioso estudio polaco CD Projekt RED, nos muestra todas sus armas para convertirse en el juego del año.



■ *The Witcher 3* nos ofrece libertad en un mundo enorme y despiadado.





PS4 | **CD PROJEKT RED / BANDAI NAMCO** | **ROL** | **19 DE MAYO**

El estruendo de la batalla, dos retrasos y más de 200 premios cosechados hasta la fecha, preceden a *The Witcher 3: Wild Hunt*. El juego de rol de CD Projekt Red se presentó en el E3 de hace dos años con un impresionante vídeo y desde entonces el torrente de información ha sido constante (y cada vez más prometedor). Antes de su lanzamiento, el próximo 19 de mayo, nosotros hemos jugado más de cuatro horas a una versión inacabada y os podemos confirmar que las expectativas están plenamente justificadas. Aunque se trata de la tercera entrega de las aventuras del brujo Geralt de Rivia (la primera que llega a una consola de Sony) es importante destacar es que no es necesario haber jugado a los anteriores, ni haberse leído los libros de Andrzej Sapkowski para disfrutar del juego. Lo que debemos saber es que el Lobo Blanco es un cazador de monstruos a sueldo, un brujo fortalecido por las pociones (causantes de su cabello blanco) que vive al límite en un mundo despiadado. Y nos referimos a que todo en *The Witcher 3 Wild Hunt* tiene un estilo salvaje: los escenarios desolados, los monstruos, el estilo de combate... y también los momentos de lujuria. Esta vez, además, Geralt tiene frente a sí al enemigo más formidable de toda la saga, La Cacería Salvaje, un grupo de jinetes fantasmales que secuestra a Ciri (hija adoptiva del brujo y segundo personaje controlable) al comenzar el juego.

200 horas de juego serán necesarias para conseguir el 100% de la aventura.

El desarrollo nos permitirá movernos con libertad por los reinos del norte, cabalgando a lomos de nuestra yegua "Sardinilla", pilotando un barco o simplemente caminando (y buceando). Las partes de exploración son una pieza clave en las aventuras del brujo; hay miles de personajes secundarios que nos cuentan sus historias y piden ayuda en misiones opcionales, tesoros ocultos (existe un mundo subterráneo de cavernas y alcantarillas bajo el mapa principal) y criaturas a las que dar caza. Precisamente, las habilidades de Geralt para el combate (utiliza una espada de acero para los enemigos humanos y una de plata para deshacerse de los seres sobrenaturales) se completan con hechizos y con un arma nuevo: una ballesta de mano (considerada indigna por su mentor »

LOS PERSONAJES

Los personajes creados por Andrzej Sapkowski se han trasladado a *The Witcher 3 Wild Hunt* con todos los rasgos y la personalidad que se mencionan en las novelas. Aunque el juego nos ofrece una enorme libertad de acción, el argumento y los personajes tienen mucho peso. Para que no os pille "de nuevas" aquí os presentamos a los protagonistas en torno a los que gira esta historia (dejando a un lado a los jinetes fantasmales de La Cacería Salvaje, claro).

GERALT DE RIVIA



El Lobo Blanco, protagonista de la aventura, que recorre el reino dando caza a monstruos a cambio de unas monedas.

TRISS MERIGOLD



Una bella hechicera de larga cabellera roja. Está enamorada de Geralt y a la vez es amiga de Yennefer.

CIRI



Hija adoptiva de Geralt y Yennefer se prepara para ser bruja y podría ser la niña de la profecía. Se podrá controlar.

VESEMIR



El mentor de Geralt y el brujo más viejo que habita en Kaer Morhen, nos acompaña en los primeros compases de juego.

YENNEFER



Sangre de elfo corre por las venas de la bruja de Vengerberg, el gran amor de Geralt y responsable de educar a Ciri.



El apartado técnico es brutal, pero inferior al primer vídeo que se mostró.

Las misiones se pueden completar de diferentes formas y cambiar la historia.

12.600 animaciones diferentes le dan vida al mundo de *The Witcher 3.*







Habrá dos expansiones con más de diez horas de juego adicionales: *Sangre y vino* y *Corazones de piedra.*

» Vesemir) que nos permite atacar a distancia. Para seguir el rastro de sus presas, el riviano utiliza la visión de brujo; un modo especial que resalta las pistas que van dejando nuestros enemigos por el escenario.

Uno de los aspectos que más nos ha gustado es la carga argumental de todas las misiones. Estamos acostumbrados a jugar tareas secundarias en las que un personaje estático nos ofrece una recompensa por limpiar una mazmorra de monstruos, pero *The Witcher 3* es diferente. Todos los personajes secundarios están recreados con personalidad, tienen motivaciones lógicas y responden de manera diferente según sean nuestras conversaciones (podemos elegir entre invitar a unos parroquianos hostiles y hacer las paces o insultarles para iniciar una pelea, por ejemplo).

Y además, las decisiones que tomamos durante la misión también nos conducen a finales diferentes. Así, no es de extrañar que haya más de 35 desenlaces al terminar el juego (más de 200 horas si queremos llegar al 100%) según haya sido nuestro comportamiento.



16 horas se han invertido para grabar las secuencias de sexo del juego.

Con cada víctima que caiga a los pies de Geralt ganaremos experiencia, con la que personalizar nuestras habilidades, y por supuesto, también podremos equipar distintos atuendos... ¡hasta ver cómo le crece la barba al brujo!

El apartado técnico tendrá una ejecución de leyenda. Si bien hemos notado que la versión jugable no estaba a la altura de los primeros vídeos que se mostraron (aunque la versión de PS4 sí alcanzará una resolución de 1080 p) entornos y personajes son capaces de dejarnos con la boca abierta. Lo primero que hay que destacar es el realismo de los escenarios y la iluminación, con una atmósfera completamente distinta en lugares como Novigrad (una gran ciudad "bañada" en bronce y oro), Vizima, Skellige (unas islas de inspiración nórdica, frías como la piedra) o la Tierra de Nadie, oscura y pantanosa.

Ya hemos hablado de los 1600 personajes secundarios, todos diferentes y muy expresivos, pero esto no es nada comparado con el amplio abanico de vida salvaje que nos cruzamos en *The Witcher 3 Wild Hunt.*



Geralt puede seguir el rastro de sus enemigos o localizar los objetos relevantes gracias a la visión de brujo.



Las armas del brujo consisten en dos espadas (de acero y de plata) además de una ballesta y un compendio de hechizos.

EL MAPA

El área de juego de *The Witcher 3* es 35 veces más grande que en el juego anterior. Y no sólo se trata de la superficie; bajo cada ciudad hay kilómetros de túneles y alcantarillas, al igual que en las grutas.



Kaer Morhen es la fortaleza en que Geralt, Vesemir, Yennefer y Ciri sufren el ataque de La Carcería Salvaje.



30 minutos, a galope, se tarda en cruzar el mapa de juego.

Por un lado, osos, lobos, cuervos y demás animales se comportan de un modo creíble y están bien animados (en especial los caballos, desde los que también se puede combatir). Y por otro los monstruos: grifos, gigantes, arpías o sirenas tienen un tamaño y una forma de moverse que nos han hecho apretar los dientes. Además los desarrolladores nos han confirmado que el comportamiento de todas estas criaturas va a mostrar diferencias según el punto del ciclo día/noche o las condiciones climatológicas en que nos encontramos.

Las animaciones de combate (con dos ataques de distinta intensidad y un botón para esquivar) son fluidas y están basadas en las descripciones de las novelas, en que Sapkowski dice que Geralt maneja la espada como si estuviese bailando... y hablando de baile, hasta la banda sonora (interpretada con instrumentos medievales y coros por el grupo polaco Percival Sargon) encaja a la perfección en este universo. Eso sí, os confirmamos que las más de 45.000 líneas de diálogo del juego llegarán dobladas en inglés (aunque están subtituladas). Con todo lo que os hemos dicho seguro que pensáis que *The Witcher 3* es inmenso... pues estáis en lo cierto, pero, por si acaso, ya se han confirmado dos DLC que amplían la historia (con más de 10 horas de duración cada uno).

1.600 personajes diferentes pueblan el mundo de *The Witcher 3*.

El mundo de *The Witcher 3 Wild Hunt* aún esconde secretos, en particular todo lo relativo a Ciri como segundo personaje controlable o a la relación de Geralt con Yennefer de Vengerberg y Triss Merigold (que forma uno de los triángulos amorosos más intensos de los videojuegos), pero los desarrolladores han tenido mucho cuidado de no mostrar spoilers que nos pudieran estropear la experiencia. Para descubrir si de verdad se convierte en candidato a juego del año (nosotros apostamos a que sí) tendremos que esperar al próximo 19 de mayo. Sólo nos queda decidirnos entre la edición normal o la espectacular edición de coleccionista, que incluye una estatua de Geralt luchando contra un grifo, un medallón de brujo, caja metálica, banda sonora y dos libros...

36 finales diferentes podemos ver, según nuestras decisiones.



El comportamiento de los monstruos muestra diferencias según las horas del día y las condiciones climatológicas.



Los personajes secundarios tienen un aspecto y una personalidad únicos. Nos encontramos más de 1600 diferentes por todo el juego.

LOS **MMO** PREPARAN SU ASALTO DEFINITIVO A PS4

¡Miles de jugadores... EN LA MISMA AVENTURA!

Los MMO llevan siendo un fenómenos de masas desde hace más de 15 años, aunque parece que es ahora cuando por fin van a demostrar todo su potencial en consola, gracias a PS4.

Con MMO nos referimos a juegos multijugador masivos online, es decir, juegos que permiten que miles de jugadores interactúen en el mismo mundo virtual, ya sea cooperando, luchando o las dos cosas a la vez. La diferencia con un multijugador online al uso es el número de jugadores, que en el caso de MMO no está limitado más que por la capacidad de conexión del servidor donde se alberga ese mundo virtual y persistente. Y es que si en un juego tradicional nos basta con tener el disco (o la descarga) y la consola pertinente, en el caso de los MMO la cosa se complica un poco más y entra en juego el modelo "cliente-servidor". El "cliente" sería el juego propiamente dicho y el "servidor" (normalmente los creadores del juego) aloja el mundo persistente en el que interactúan los jugadores y se encarga de ofrece actividad, actualizar el cliente y supervisar que todo funcione como es debido.

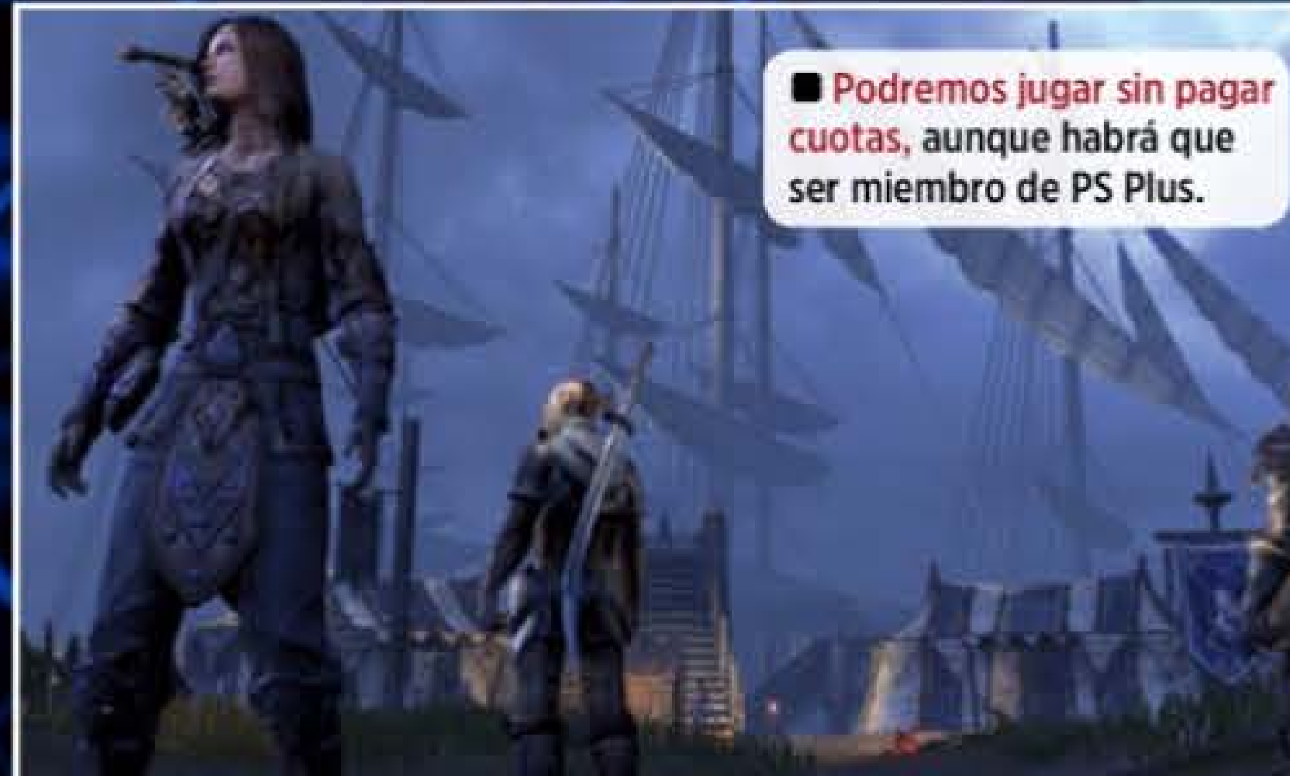
El modelo de negocio de los MMO ha evolucionado mucho. Al principio los jugadores pagaban por el cliente (juego) o pagaban una cuota mensual por conectarse al servidor. En muchas ocasiones, se pagaban las dos cosas. Los MMO gratuitos solían ser juegos muy simples, básicamente pantallas estáticas. Una fórmula que funcionaba de lujo cuando había poca oferta donde elegir... A medida que los MMO se han ido extendiendo, más y más desarrolladores y compañías se han unido al fenómeno y la fórmula de pagar por el juego y luego pagar por jugar dejó de funcionar. Ahora lo habitual es que los MMO sean juegos gratuitos, o free to play, y que no haya que pagar cuotas. El negocio está en los "micropagos", pequeñas transacciones que los jugadores realizamos a cambio de armas, mejoras, dinero de juego... Eso no evita que siga habiendo MMO de pago y con cuotas que triunfan gracias a su calidad.

Aunque los MMO llevan dando guerra en ordenadores desde los 90, no tuvieron cierto impacto en consola hasta el lanzamiento de PS3, gracias a su conectividad online. El primer intento serio por trasladar los MMO a consola fue *DC Universe Online*, que al principio probó la fórmula tradicional de pagar por el juego y pagar una cuota mensual y finalmente adoptó el modelo free to Play (F2P): podemos descargar el juego gratis de PS Store para PS3 y PS4 y jugar sin pagar cuotas. El negocio está en los micropagos. Sin embargo, *Final Fantasy XIV A Realm Reborn* sigue funcionando con el sistema de pago y suscripción.

Aunque con PS3 se introdujeron los MMO en consola, está siendo ahora, con PS4, cuando este sistema de juego parece despegar. A lo largo de 2015 y principios de 2016 se esperan MMO muy prometedores y de géneros muy diversos, que os mostramos en estas páginas.


En *TESO* podremos cooperar con otros jugadores para acabar con los enemigos más peligrosos.




Podremos jugar sin pagar cuotas, aunque habrá que ser miembro de PS Plus.

PS4 BETHESDA JUEGOS DE ROL 64,95€ 9 DE JUNIO

THE ELDER SCROLLS ONLINE

DE REGRESO A TAMRIEL... EN COMPAÑÍA DE MILES DE GUERREROS

La saga *The Elder Scrolls* lleva 20 años dando guerra y siempre se ha caracterizado por ofrecernos juegos de rol inmensos, cargados de contenido y con una gran libertad a la hora de movernos y actuar. Características que le permiten encajar perfectamente en el esquema de los MMO y que levantaron no pocas expectativas desde el mismo momento en el que se anunció el proyecto. Aunque el juego para PC lleva más de un año en marcha, la versión para PS4 no estará disponible hasta el 9 de junio. Eso sí, nos hemos librado de las cuotas mensuales que sí tuvieron que pagar los usuarios de PC. Cuando el juego se ponga a la venta el 9 junio sólo tendremos que pagar por el disco (64,95 euros para la versión normal y 99,99 € para la edición Imperial). Eso sí, también habrá un sistema de suscripción, TESO Plus, que dará acceso gratuito a todos los packs de contenidos descargables, bonificaciones de experiencia, oro y artesanía, además de una asignación mensual de Coronas (la moneda del juego) para comprar objetos en la Crown Store. Además, la versión PS4 tendrá una nueva interfaz más dinámica, todo el contenido lanzando para PC y dos nuevos sistemas de juego, Champion y Justice (podrán juzgarnos si nos pillan haciendo una fechoría).

La trama de *TESO* se desarrolla mil años antes de lo acontecido en *Skyrim* y nos devuelve a Tamriel, donde el príncipe daedra Molag Bal campa a sus anchas mientras las tres facciones del continente pugnan por hacerse con el Trono de Rubí... Tras crearnos a nuestro héroe (eligiendo entre 4 clases de 9 razas que podremos personalizar a nuestro gusto) y decantarnos por una de las facciones, podremos dedicarnos a completar misiones principales y secundarias bastante al uso, pero con la peculiaridad de que nos cruzaremos con cientos de jugadores que podrán ayudarnos (habrá zonas en las que se será obligatorio formar equipo) o quitarnos de las manos los tesoros que encontremos. También ofrece una importante vertiente PvP, jugador contra jugador, que se centra en la región de Cyrodiil, donde las tres facciones luchan por controlar distintas fortificaciones. Las batallas pueden ser épicas y la cooperación con los aliados será fundamental, ya sea combatiendo o reparando un muro. Sí, nosotros también estamos deseando que llegue...




Además de las misiones de la trama habrá una modalidad PvP, que enfrentará a las tres facciones.







Los zombis serán nuestros principales enemigos, pero no los únicos. Los otros supervivientes podrán ayudarnos... o no.

PS4 | DAYBREAK GAME COMPANY | AVENTURA | FREE TO PLAY | 2015

H1Z1

CUANDO LOS ZOMBIS DOMINEN LA TIERRA TÚ TENDRÁS QUE SOBREVIVIR

Si seguís la serie de TV "The Walking Dead" tendréis ya una idea muy aproximada de lo que nos espera en *H1Z1*: un mundo arrasado por una plaga zombi en la que los últimos humanos luchan por sobrevivir por cualquier medio. Tendremos que buscar alimentos, herramientas y materiales que nos permitan construir refugios o armas más efectivas. La base del juego será la exploración de enormes escenarios, por los que podremos movernos con total libertad, ya sea a pie o a bordo de vehículos, y ya sea solos o en compañía de otros jugadores. Y es que en este entorno apocalíptico la colaboración será fundamental. Si trabajamos en equipo será más fácil sobrevivir a las hordas de zombis... Claro que como la libertad es la bandera de *H1Z1* nada te impide dedicarte a atacar a otros supervivientes y quedarte con lo que ellos hayan conseguido. Y es que cuando las cosas se ponen feas, no sabemos si son más peligrosos los monstruos o los otros supervivientes...
En principio no habrá sistemas de progresión, ni subidas de experiencia. Simplemente acumularemos recursos que podremos intercambiar, crearemos refugios que podrían convertirse en fortalezas e intentaremos sobrevivir a toda costa. Como suele ocurrir en este tipo de juegos, el apartado técnico no es de los que entran por los ojos, ya que busca más la estabilidad y la jugabilidad, dando prioridad a elementos como el Chat de grupo, que nos permitirá unirnos (o separarnos) de un equipo fácilmente.

Desde mediados de enero está en marcha la versión de testeo para PC, que ha dado bastantes más problemas de los que Daybreak (antes Sony Online Entertainment) esperaba, desde bugs en el propio juego a caídas de los servidores. De hecho, todos estos problemas están retrasando el desarrollo del juego para PS4, ya que responsables del estudio han dejado claro que no se pondrán de lleno con la versión para la consola hasta que no consigan una versión estable para PC. Aunque no tenemos ninguna duda de que el juego llegará a nuestras consolas, ya que podría ser la versión más rentable de todas si tenemos en cuenta que los jugadores de PS4 son los que más invierten en otro de los MMO del estudio, *DC Universe Online.* Eso sí, todavía no se ha desvelado el sistema de "micropagos", que será la base en la que se sustente el negocio de este prometedor free to play de supervivencia zombi.



Habrá que explorar el mundo de *H1Z1* para obtener materiales y herramientas.



Podremos movernos en vehículos y si jugamos en equipo un jugador pilota y otro puede disparar.



Será un juego de rol con una bella puesta en escena y una gran libertad de acción.



Habrá más de 40 clases de personajes con gran variedad de habilidades.



EVERQUEST NEXT

PROMESAS DE LIBERTAD TOTAL PARA CREAR Y ACTUAR

Hablando de MMORPG, seguro que *Everquest* os suena. SOE ha lanzando ya dos entregas de la saga en PC y quieren superarse con este *Next*, que promete ser uno de los MMO más innovadores del momento y que además vendrá acompañado por un paquete de herramientas de creación llamado *Landmark*, capaz de ofrecer tanta libertad como *Minecraft* para crear todo tipo de herramientas y construcciones, sólo que más bonito y sin formas cúbicas. Las creaciones podrás integrarse en *EverQuest Next*, que además ofrecerá entornos destruibles y totalmente interactivos que nos permitirán, por ejemplo, enterrar a los enemigos bajo una avalancha que provoquemos nosotros mismos.

Las posibilidades de *EverQuest Next* parecen de ensueño. Por ejemplo, podremos combinar las habilidades de las distintas clases para crear un personaje único (¿un bárbaro atacando con sigilo?). Además, el mundo de Norrath estará en continúa evolución gracias a las acciones de los jugadores, que influirán hasta en los dioses que se adoran o las ciudades que se destruyen y es que cada cambio que hagamos (cavar un túnel, construir una fortaleza...) será permanente en el juego. Tendremos un enorme poder de decisión y de acción. Además, gráficamente se muestra espectacular. El juego es tan ambicioso que su lanzamiento en 2015 peligra, tanto en la versión para PC (de la que ya hay beta) como especialmente en PS4, de la que no se ha vuelto a saber nada desde que responsables de Sony Online Entertainment la confirmaran el año pasado.



WEAPONS OF MYTHOLOGY

Este MMORPG de corte clásico, sólo está disponible de momento para PC en Asia, donde ya cuenta con una nutrida red de jugadores... en indonesia. Aunque se confirmó su lanzamiento para PS4, no se sabe mucho más sobre nuestra versión, aunque sigue fechada en 2015 y en principio compartiría servidores con el juego de PC. Lo llamativo de *Weapons of Mythology* es su atractiva estética oriental que nos sumerge en un mundo fantástico en el que necesitaremos cooperar con otros jugadores para derrotar a poderosas criaturas míticas. Ofrece amplias opciones de personalización, un original sistema de mascotas (que podemos criar y entrenar y podrían vivir cientos de años), cinco clases de personajes con habilidades diferentes, más de 100 reliquias que modifican nuestras estadísticas... Técnicamente es cumplidor, aunque lejos de potencial de PS4.



WANDER

A finales del año pasado se anunció el lanzamiento en PS4 de esta original propuesta en la que no habrá combates, guerras ni violencia de ningún tipo y en la que nuestra relación con otros jugadores será siempre de colaboración. En *Wander* podremos explorar libremente un mundo fantástico, relajante y evocador, en la piel de varias criaturas cuyas distintas habilidades nos ayudarán a encontrar nuevas pistas. Empezaremos siendo un oren, un árbol andarín, y podremos pasar a ser un grifo capaz de volar, la criatura acuática el azertash y la veloz y ágil hira. Nuestro objetivo será desentrañar la historia y secretos de este mágico mundo, con distintas tribus y culturas. Se confirmó que *Wander* sería compatible con el dispositivo de realidad virtual Oculus Rift lo que le hace candidato a ser otro de los juegos compatibles con Project Morpheus. Como poco, diferente.



Habrá cuatro razas en liza y podremos organizarnos en escuadras, capítulos, legiones...

PS4 | BEHAVIOUR INTERACTIVE | ROL DE ACCIÓN | FREE TO PLAY/PAGO | 2015





WARHAMMER 40K ETERNAL CRUSADE

ELIGE TU RAZA Y CONQUISTA EL UNIVERSO

Eternal Crusade será un juego de rol de acción, con combate cuerpo a cuerpo y a distancia, ambientado en el universo de Warhammer 40K y el plan de Behaviour es ofrecer una beta cerrada en otoño de 2015, para ir testeando el desarrollo.

El juego nos permitirá elegir entre cuatro diferentes razas (Marines Espaciales, Marines del caos, Orcos y Eldars) y habrá una quinta no controlable (Tiránidos). Las cinco facciones lucharán por controlar distintos territorios, en un mundo persistente que cambiará según los resultados de las batallas. Sus creadores han prometido un gran sistema de progresión, basado en Warhammer 40K. Podremos formar escuadrones de diez jugadores entre los que elegiremos a un comandante, o ir por libre y pasar de las órdenes, aunque no será la opción más recomendable. La cadena de mando irá aumentando y podremos llegar a formar parte del Consejo de Guerra que marcará los designios de toda nuestra facción, lo que probablemente fomente los tejemanejes políticos...

Lo curioso es que *Eternal Crusade* nos ofrecerá dos opciones diferentes para disfrutarlo. Por un lado, podremos descargar una copia free to play, que estará limitada a una de las facciones en liza, los orcos. Pero si adquirimos el juego completo (todavía no hay precio) tendremos acceso al resto de facciones y a algunas opciones más, aún sin confirmar. Eso sí, no tenemos muy claro si la versión para PS4 estará lista este año o si nos tocará esperar a 2016 para volver a visitar el universo de Warhammer 40.000...





Cada facción tendrá sus armas, vehículos y soldados y el objetivo será controlar el planeta.

PS4 | DAYBREAK GAME | SHOOTER | FREE TO PLAY | 2015

PLANETSIDE 2

UNA BATALLA POR EL CONTROL DE TODO UN PLANETA

Aunque este juego de acción en primera persona lleva dando guerra en PC desde 2012, no ha sido hasta finales de marzo cuando se ha puesto en marcha el registro para acceder a la beta cerrada para PS4. *PlanetSide 2* ofrece un mundo persistente en el que tres facciones se enfrentan a multitudinarios combates, en los que no faltan vehículos terrestres y aéreos. Podremos unirnos a Terran Republic, New Conglomerate y Vanu Sovereignty, cada una con sus características, armas, vehículos e historia propia y con seis clases entre las que podremos elegir para crear a nuestro soldado, según nuestro estilo de juego (médico, ingeniero, espía...). En cada batalla se enfrentarán miles de tropas que lucharán por el control de los distintos territorios que componen los tres enormes continentes del juego. Las batallas pueden durar días y la coordinación entre los distintos equipos será fundamental para controlar posiciones tácticas clave, como centrales eléctricas o arsenales, que seguirán bajo el dominio de tu facción aunque tú abandones el combate. En PC, el juego es gratuito (se actualiza con frecuencia) y ofrece todo tipo de micropagos, que van desde sencillos packs de 1 o 2 euros, a equipaciones completas (armas, vehículos, camuflajes...) e incluso suscripciones mensuales o anuales (10 euros), que dan acceso a un montón de ventajas extras. Suponemos que fórmula se repetirá en PS4, aunque habrá novedades en nuestra versión, como máximo apoyo al juego remoto en PS Vita o usar el touchpad del DualShock 4 para navegar por menús...



En este simulador para Project Morpheus, podremos pilotar distintas naves, combinando los controles tradicionales y la realidad virtual.


Combates espaciales masivos serán la clave de este jugo para la realidad virtual.



EVE VALKYRIE

LOS CAZAS ESPACIALES TE ESPERAN EN PROJECT MORPHEUS

Los creadores de *EVE Online* y *Dust 514* (otro free to play disponible en PS Store para PS4) están trabajando en un simulador de combate espacial basado en el universo creado para *EVE*, que será compatible con Project Morpheus. De hecho, *EVE Valkyrie* fue uno de los juegos con los que se pudo probar el dispositivo de realidad virtual de Sony cuando se mostró en la GDC del 2014. Resultó ser una de las mejores demos, ya que combinaba las ventajas del cascos de RV con los controles tradicionales, logrando una experiencia de lo más gratificante. Así, manejaremos los controles de nuestra nave, desde el desplazamiento al disparo principal y los misiles, con el Dual Shock 4, pero al girar la cabeza veremos los obstáculos y enemigos que se nos aproximan, la cabina... ¡Incluso nuestro propio cuerpo! Tendremos libertad total para movernos en 360 grados por el espacio y enfrentarnos a frenéticos combates por equipos a los mandos de cazas espaciales que podremos personalizar con nuevas armas y equipo a medida que aumente nuestra reputación y progresemos en el ránking. También habrá diferentes clases de naves, con distintas virtudes y defectos, lo que determinará la manera de encarar los combates. Eso sí, teniendo en cuenta que el juego está diseñado por y para la realidad virtual, no lo esperamos hasta 2016, fecha en la que Sony tiene previsto lanzar Project Morpheus. Aunque todo parece indicar que será free to play, en CCP Games aún no han confirmado oficialmente si requerirá algún tipo de suscripción.



DRAGON'S DOGMA ONLINE

Capcom está usando la base de RPG *Dragon's Dogma* para dar el salto al multijugador online, con un free to play que de momento sólo está confirmado para Japón y que saldrá en PS3 y PS4 a finales de año. El sistema de juego estará basado en la cooperación de cuatro jugadores que deberán ir cumpliendo misiones principales y secundarias, que se renovarán diariamente, en el mundo abierto de Lestaria. Además, Capcom promete actualizaciones continuas y gratuitas. Por lo que parece, el negocio estará en los micropagos, con los que podremos comprar armas y objetos para el juego. El componente "masivo" llega con una gran zona de juego en la que hasta 100 jugadores podrán reunirse para interactuar entre sí. Para saber cuál será el nivel de interacción y saber si realmente llegará a Europa habrá que esperar hasta que se ponga en marcha la beta cerrada, en primavera.



ONIGIRI

Aunque en Japón se lanzó el año pasado, en occidente seguimos sin saber nada del lanzamiento de este MMORPG desarrollado por CyberStep (que sí está disponible en PC), aunque apareció listado por Sony como uno de los juegos que veríamos en PS4 en este 2015. Se trata de un juego de rol de acción de marcada estética manga (y luchadoras de lo más sugerente), en el que asumiremos el papel de un descendiente del legendario Oni y lucharemos contra monstruos de las leyendas niponas usando todo tipo de armas blancas. Por supuesto, podremos crear de cero a nuestro personaje y hacerlo evolucionar. Para enfrentarnos a los peligros que nos aguardan habrá que formar equipo con otros ocho personajes que bien pueden ser jugadores como nosotros o personajes no controlables. Será un juego gratuito que podremos jugar sin ser miembros de PS Plus.

NOVEDADES

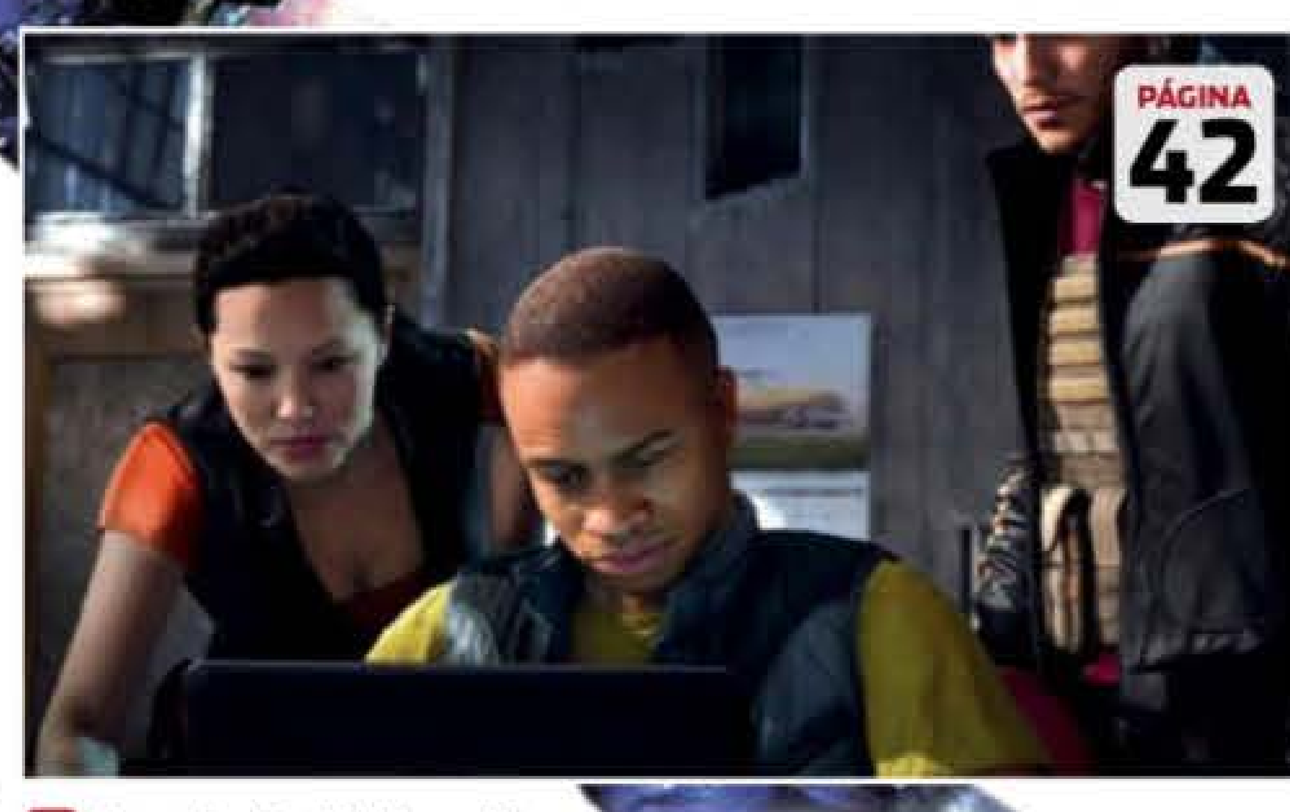
PÁGINA 36

MORTAL KOMBAT X

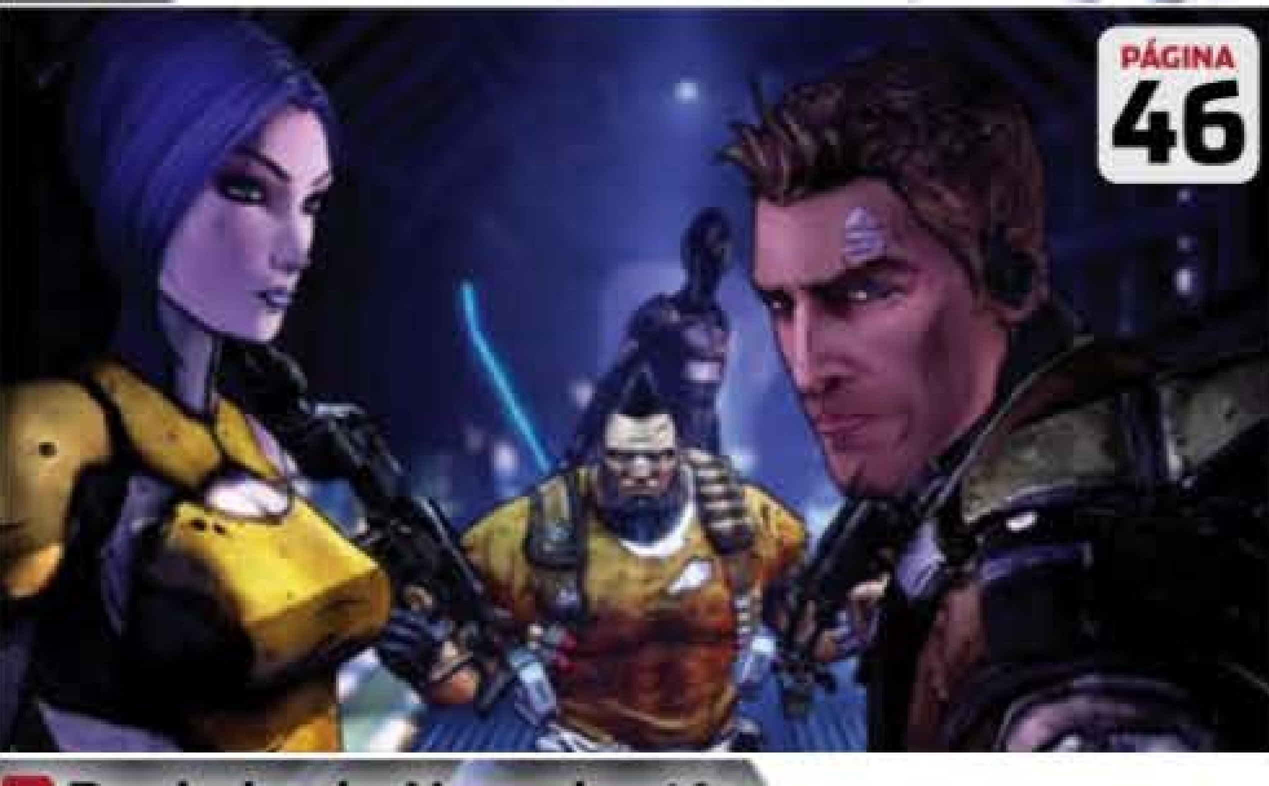
Una de la sagas de lucha más prolíficas de la historia se estrena en PS4 con una entrega enorme y cargada de novedades, pero sin perder la "fatalidad".



Bloodborne. El juego de rol de acción de From Software (y exclusivo de PS4) está arrasando. Su fórmula, basada en ofrecer una experiencia tan difícil como gratificante, y su original modo online se han metido a los jugadores en el bolsillo.



Battlefield Hardline. La saga de EA vuelve a la carga, pero esta vez no nos pondremos en la piel de militares en conflictos bélicos, sino en la de policías que luchan contra el crimen... y criminales que le ponen las cosas difíciles a la "pasma".



Borderlands: Una colección muy guapa. Si en la época de PS3 se te escapó esta genial saga de tiros, con cooperativo y mecánicas de sandbox, esta colección te interesa: los dos últimos *Borderlands* con todos sus DLC te durarán más de 100 de horas.

¡TOCA SUFRIR!

Dos juegos se llevan todo el protagonismo este mes. Por un lado, el estreno de la saga *Mortal Kombat* en PS4, que nos va a hacer sufrir de lo lindo (al menos virtualmente) con sus brutales fatalities, sus enormes opciones y su completo y original online. Y por el otro, encontramos *Bloodborne*, que nos va a hacer sufrir (esta vez literalmente) con su elevada dificultad, que se convierte en su principal virtud... junto a su puesta en escena, su duración, su online... Pero hay más. Las remasterizaciones de *Dark Souls II* y los dos últimos *Borderlands* son propuestas muy recomendables para los que no los disfrutaran en PS3; *Battlefield Hardline* se destapa como un gran shooter y en la oferta descargable hay mucho y bueno para elegir. La primavera ha traído aire fresco.

PS4

PS VITA

Cómo puntuamos

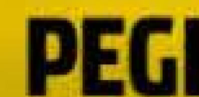
Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.

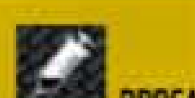
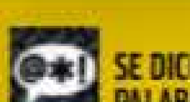
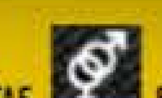
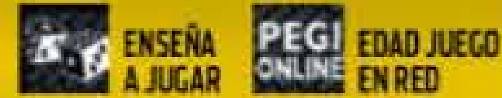
Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.


El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA

 CONTENIDO DISCRIMINATORIO
 DROGAS
 SE DICEN PALABROTAS
 SEXO
JUEGO DE TERROR
 CONTENIDO VIOLENTO
 ENSEÑA A JUGAR
 EDAD JUEGO EN RED





Género: **LUCHA**
Desarrollador: **NEVERREALMS**
Editor: **WARNER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Kollector Edition: **119,95 €**


JUGADORES 1-2

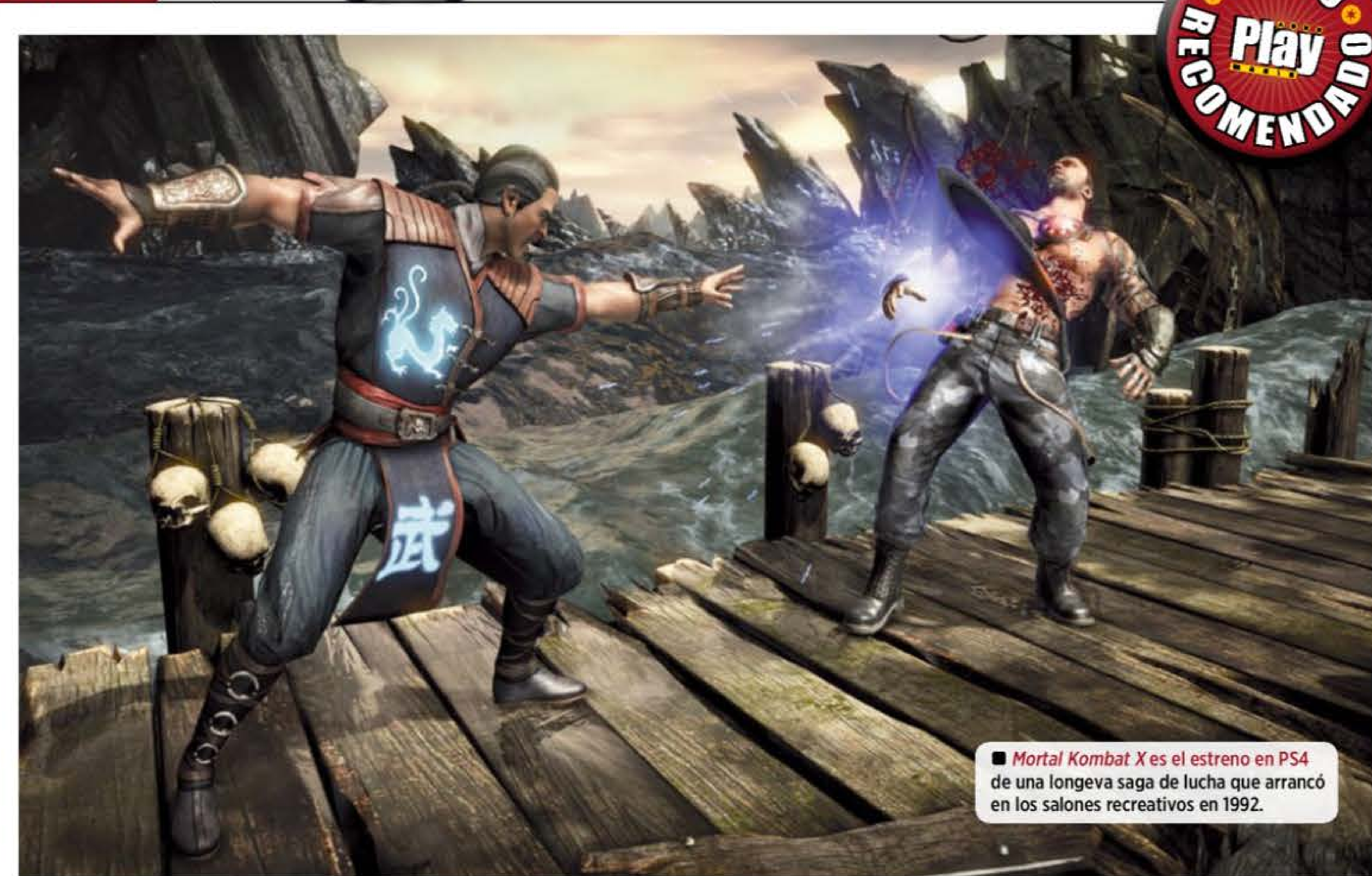

JUG. ONLINE 2


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P


www.mortalkombat.com/es



■ *Mortal Kombat X* es el estreno en PS4 de una longeva saga de lucha que arrancó en los salones recreativos en 1992.

EL QUE **PEGA PRIMERO,** PEGA DOS VECES

Mortal Kombat X

***Mortal Kombat X* toma ventaja ante sus rivales con un "kompleto" juego de lucha capaz de mantenerte pegado al mando durante mucho tiempo.**

Con *Tekken 7* y *Street Fighter V* en el horizonte, la lucha tiene el futuro más que asegurado. Pero su presente tiene un claro color, el rojo de la sangre, y un nombre: *Mortal Kombat X*. Parece increíble que tras más de 15 juegos (entre entregas "canónicas", "spin offs" y demás), Ed Boon y su equipo todavía sean capaces de sorprender a los jugadores ofreciendo nuevos alicientes que inviten a jugar sin descanso. Porque esta sigue siendo la principal virtud de *Mortal Kombat X*. Tanto si juegas en solitario como si prefieres retar a otros jugadores online, *MKX* ofrece una amplísima gama de modos de juego, con toneladas de contenidos para desbloquear, sorpresas ocultas y originales desafíos que se van actualizando, como veremos a continuación.
Pero empecemos por lo más importante: el sistema de juego, cuyos mimbres básicos no han cambiado mucho. *MKX* ofrece combates 2D 1 vs. 1 sólo para adultos con estómagos fuertes, ya que la violencia más cruda y explícita (tan exagerada que es imposible tomársela en serio) vuelve a ser una de sus señas de identidad.

***Mortal Kombat X* vuelve a hacer uso de cuatro botones,** uno para cada extremidad, y un quinto para cubrirse. Los combos correctamente ejecutados junto a los distintos movimientos especiales que se realizan combinando alguno de estos cuatro botones con las direcciones (su ejecución varía según el luchador y hay que aprendérselos de memoria) son la clave de estos combates. Aquí no sirve de nada "aporrear" botones,

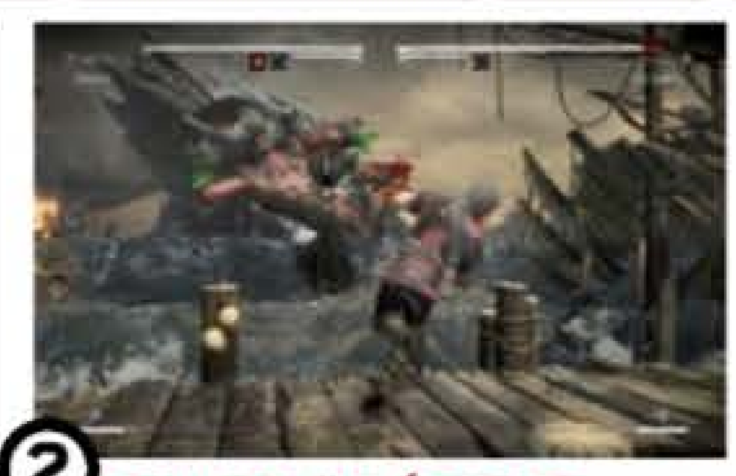


***Mortal Kombat X* ofrece variadas modalidades de juego para disfrutar tanto en solitario como sobre todo online.**

» LAS **"KLAVES"** DE UN GRANDIOSO JUEGO DE LUCHA



① **LUCHADORES.** Contamos con 24 luchadores "de serie". Un buen plantel que podremos ampliar a base de DLC (por desgracia, de pago).



② **GOLPES "KLÁSICOS".** La nostalgia tiene un papel importante en *MKX*: vuelven los luchadores clásicos con sus golpes "de siempre".



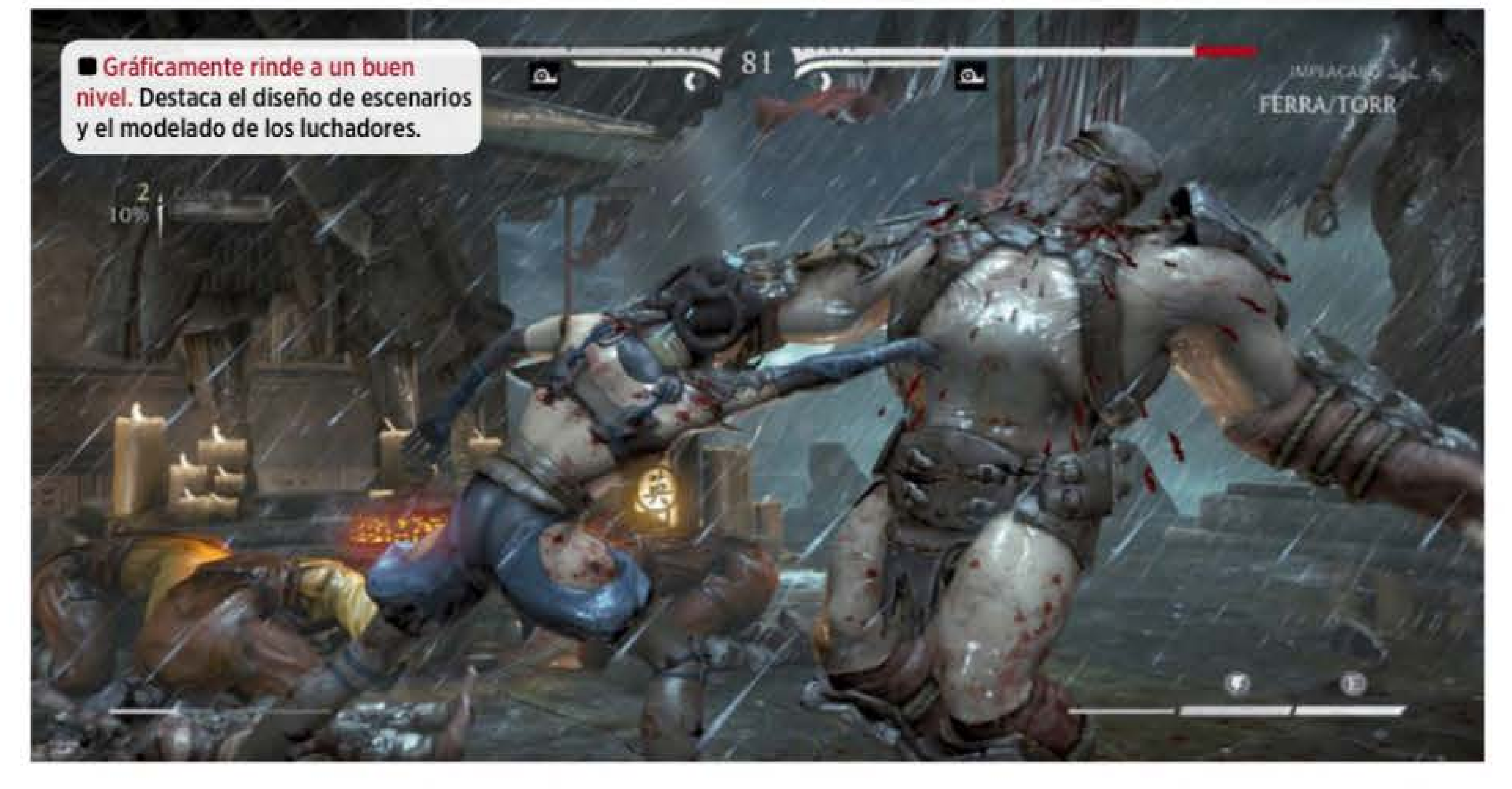
③ **GORO... Y "GORE".** Como es habitual en la serie, la violencia explícita es nuestro pan de cada día en *MKX*. Y no sólo en los "fatalities".



■ *Mortal Kombat X* también saldrá en PS3. Pero esa versión se ha retrasado hasta el 30 de junio y aún no hemos podido probarla.



■ Los combates son en 2D y 1 contra 1, con cuatro botones de ataque (uno para cada extremidad) y un quinto para bloquear.



■ Gráficamente rinde a un buen nivel. Destaca el diseño de escenarios y el modelado de los luchadores.

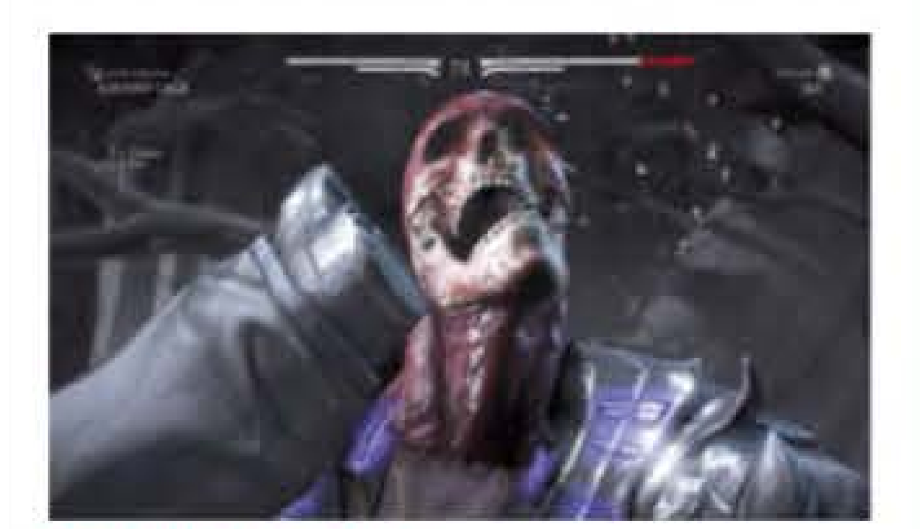




» "FATALITIES" Y MUCHO MÁS



TRES ESTILOS. Antes de la pelea hay que elegir el estilo de combate de cada luchador. Son tres variantes muy distintas.



GOLPES X-RAY. Cuando se rellena la barra podrás ejecutar este movimiento especial. Duelen sólo de verlos...



FINISH HIM! Y por supuesto no faltan los Fatalities, Brutalities y demás golpes finales, a cual más "gore" e imaginativo...

sino dedicar horas al conocimiento de nuestros luchadores favoritos. A esto hay que sumar los agarres y la barra de especiales, que se va rellenando a media que ejecutamos movimientos especiales y que puede servir para potenciar nuestros golpes o, una vez llena del todo, desencadenar el devastador ataque "X-Ray", tan explícito en su puesta en escena que nos dolerá sólo de verlo. También hay una barra de esfuerzo debajo de la de salud, que representa el cansancio de nuestro luchador al realizar ciertos movimientos (se rellena al instante).

Muchos escenarios ofrecen, además, acciones contextuales como en *Injustice: Gods Among Us*, que pueden ser evasivas (apoyarnos en un muro o usar una liana para zafarnos del rival) u ofensivas (lanzarle algo, estampar su cabeza contra esa parte del escenario, etc.). Por último, cada luchador tienen tres estilos de combate, que hacen que varíe su estética y su forma de pelear (pueden ser más defensivos, incluir ciertas armas o movimientos especiales...). Eso sí, habrá que elegir el estilo del luchador antes de que el combate dé comienzo y no podremos cambiarlo durante la pelea (algo que sí se podía hacer en algunas entregas previas). Y no nos olvidamos de los Fatalities, Brutalities y demás sanguinarios golpes con los que sellaremos nuestra victoria a costa de mutilar, abrasar, agujerear o hacer estallar a nuestro rival (no necesariamente en este orden). Dichos movimientos los iremos desbloqueando y su ejecución requiere de cierta práctica, aunque *Mortal Kombat X* incluye también "fatalities" básicos, que se ejecutan simplemente pulsando R2 y ■ o ▲ desde la distancia correcta. De este modo, incluso los jugadores "menos hábiles" también podrán disfrutar de este festival de hemoglobina. »

■ Encadenar golpes con un "timing" adecuado es clave para ganar.

■ Los escenarios ofrecen acciones contextuales, tanto ofensivas como defensivas. Pulsa R1 cuando estas partes "brillen".


El doblaje en castellano se agradece, aunque hay voces como la de Sheldon Cooper que no pegan demasiado...


Cada luchador tiene varios trajes. Aquí tenéis a Sub-Zero sin máscara y con barba en plan "hipster".


Elige facción y ayuda con tus victorias a quedar por encima del resto. Es como tu "equipo favorito" en *FIFA*.


La "Kollector Edition" incluye, entre otras cosas, una figura de Scorpion de tamaño considerable.


En el modo Historia hay escenas de "acción" resueltas con "quicktime events".

Aportar tus victorias en la Guerra de Facciones, ganar monedas para abrir tumbas en la Krypta... *Mortal Kombat X* te invita a jugar sin descanso.



» En cuanto al elenco de luchadores, "de serie" tenemos 24, entre los que encontramos desde clásicos de la saga como Scorpion, Sub-Zero, Kano, Raiden o Liu Kang, hasta 8 personajes nuevos como Ferra/Torr, Erron Black, D'Vorah, Cassie Cage o Jacqueline Briggs. Estas dos últimas son hijas de clásicos de la saga (la primera de Johnny Cage y Sonya Blade y la segunda de Jax) y son un guiño a todos los fans que han crecido con la saga y que también tienen ya descendencia con la que compartir la "acción". Otros personajes como Goro o los cinematográficos Jason Voorhees de "Viernes 13" o Predator estarán disponibles, pero a golpe de DLC de pago. Para disfrutar de este elenco de luchadores tenemos modos de juego a mansalva. *MKX* hace mucho hincapié en el online pero sin renunciar ni un ápice a esa rica experiencia para un solo jugador que ya nos enamoró en entregas anteriores.

La primera vez que juguemos a *MKX* nos pedirán que nos unamos a una de las cinco facciones que hay disponibles. Siempre que ganemos combates en cualquier modo de juego nuestra facción ganará puntos y la facción que gane obtendrá jugosas recompensas. Si nos decantamos por jugar en solitario, además de combates sueltos, Desafíos de suerte (combates con condicionantes aleatorios) y Entrenamiento, tenemos un modo Historia coral en el que manejaremos a dis-

» LAS **TORRES:** FUENTE INAGOTABLE DE DIVERSIÓN

① **TORRE "KLÁSICA".** Cada luchador tendrá que superar 10 combates para ver su final... Como antaño.


② **MODIFICADORES.** Nuestros kombates favoritos son los que tienen modificadores aleatorios: portales, láseres, veneno, aceleración...

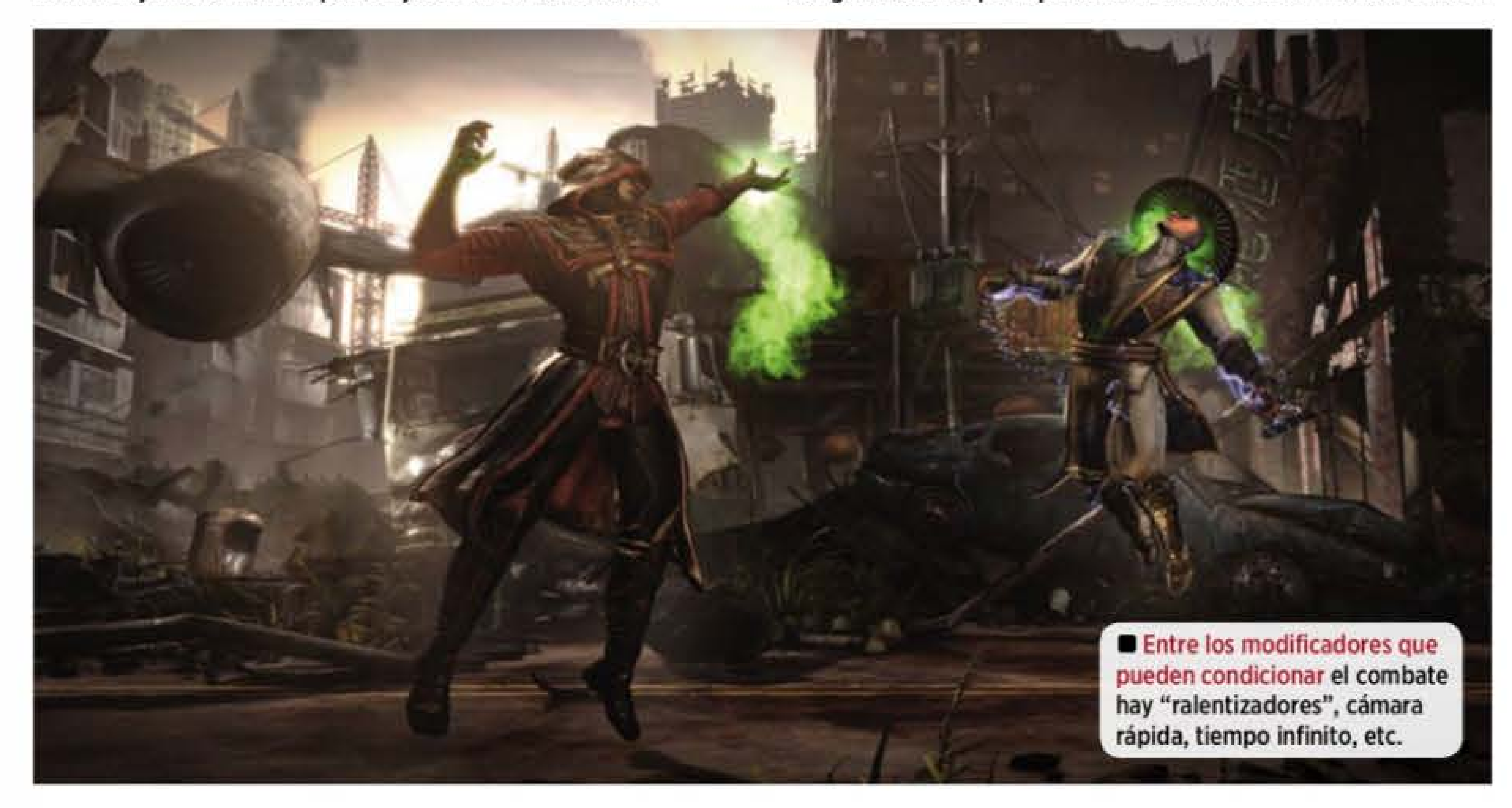

③ **TEST YOUR MIGHT!** ¿Te crees muy fuerte? Aporrea botones rápidamente para romper objetos de dureza (y dificultad) creciente.



El modo Historia consta de 12 capítulos con 4 combates en cada uno. Manejamos a distintos personajes en una historia coral.



Además de los ataques X-Ray, hay "fatalities" que se ejecutan con gran sencillez para que estén al alcance de los "menos hábiles".



Entre los modificadores que pueden condicionar el combate hay "ralentizadores", cámara rápida, tiempo infinito, etc.





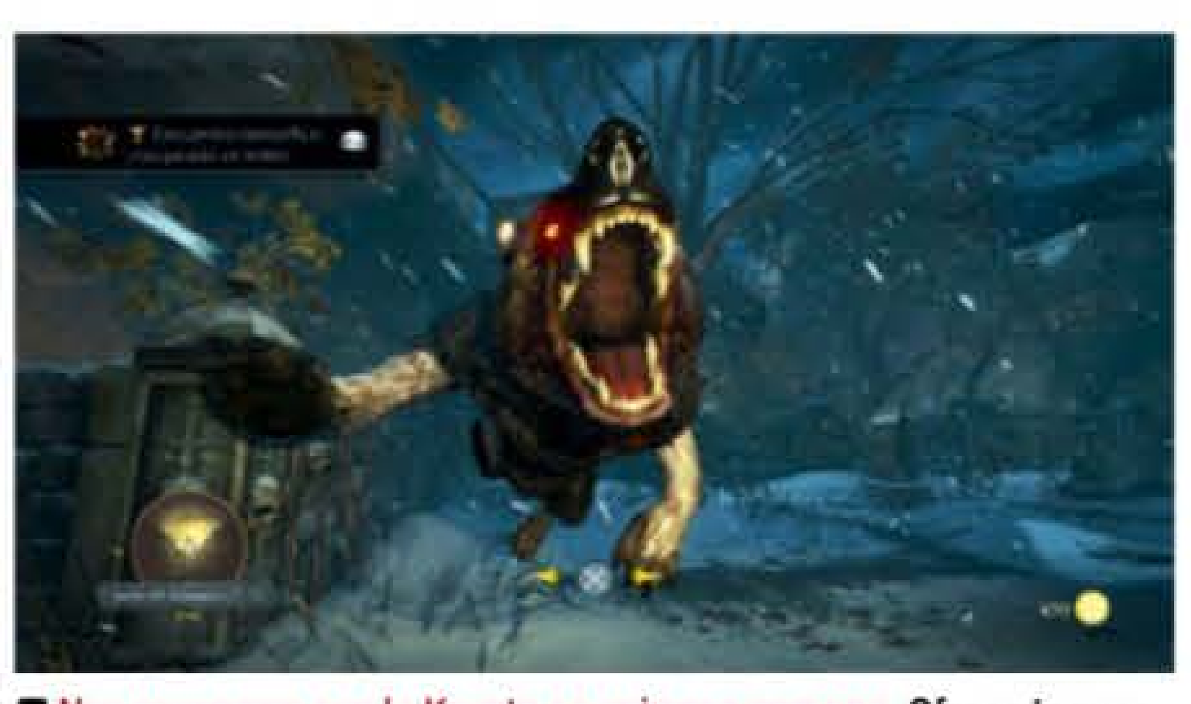
tintos personajes en cerca de 50 combates mientras disfrutamos de una atractiva historia de fondo a base de secuencias de vídeo que incluyen también "quicktime events". Dicha Historia os durará 2-3 horas y su premio será desbloquear al malvado Shinnok. Y luego están, cómo no, las ya clásicas Torres, con 10 "kombates" para cada personaje hasta alcanzar su final propio, sus Desafíos de Fuerza, su modo Superviviente (¿cuántos enemigos puedes derrotar con una sola barra de vida?) y Sin Fin (derrota a todos los que puedas)...

Y si decides jugar online, además de pelear contra oponentes de todo el mundo a través de distintas opciones (combates que te harán subir de nivel, modalidades como Rey de la Colina...), tenemos las Torres Vivientes, cuyos desafíos van actualizándose con modificadores aleatorios. En una de ellas los desafíos cambian cada día y en otra... ¡cada hora! Como veis, no hay lugar para el aburrimiento. Pero si os cansáis de pelear, podéis entrar en la Krypta para gastar las monedas que hayamos ganado abriendo tumbas y desbloqueando todo tipo de recompensas (nuevos Fatalities y Brutalities, trajes, material gráfico...). Además, esta Krypta tiene toques aventureros: hay que explorar sus rincones en busca de objetos que nos permitan acceder a nuevas zonas, nos atacarán enemigos como lobos o arañas a los que derrotaremos con un "quicktime event", etc.

Un apartado gráfico a la altura de las circunstancias (combates fluidos con un buen modelado de personajes y un gran diseño de escenarios) y un buen doblaje al castellano (no sólo en las secuencias del modo Historia sino también en las bravatas previas a cada combate) ponen el broche de oro al mejor y más "kompleto" juego de lucha que, de momento, tiene PS4 en su catálogo. Fight!



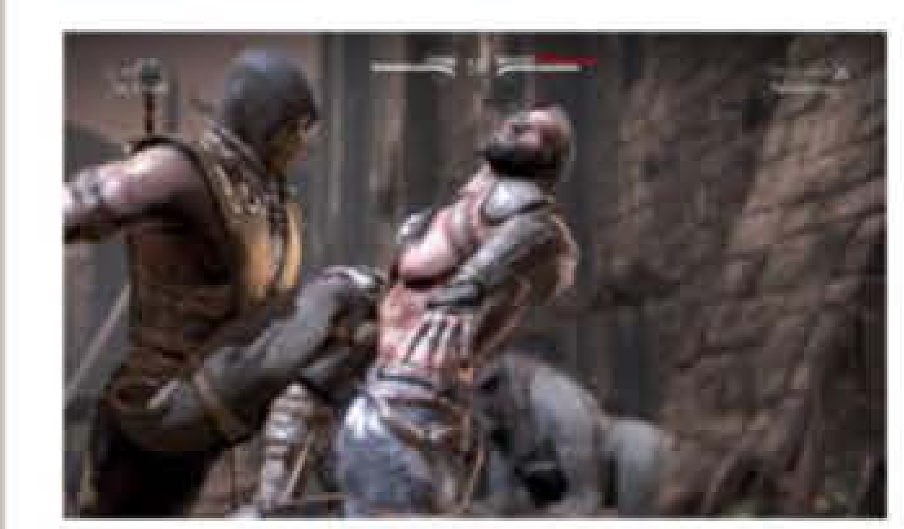
En la Krypta gastaremos el dinero que ganamos en las peleas desbloqueando material gráfico, trajes, movimientos especiales...



Nos movemos por la Krypta en primera persona. Ofrece toques aventureros: encontrar objetos, "quicktime events"...

» UN **ONLINE** A PRUEBA DE GOLPES

Sin renunciar a las enormes posibilidades para un solo jugador que la saga ha venido ofreciendo en estos últimos años, lo cierto es que en *MKX* se ha querido dar mucha importancia al online, con novedades como la Guerra de Facciones o Torres cuyos retos van cambiando... ¡cada hora!



ONLINE 1 VS 1. Combate contra rivales de todo el mundo y sube de nivel en la clasificación, ayuda a tu facción, etc.



OTRAS MODALIDADES. Como el Rey de la Colina o la opción de retar a los amigos a que superen nuestras puntuaciones.



TORRES VIVIENTES. Con desafíos que duran unos días, un día o que cambian cada hora. La variedad está asegurada.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Muchos modos de juego y un planteamiento que invita a jugar sin descanso.

» LO PEOR

Que no incluya más luchadores "de serie"... viendo que su elenco no es el más numeroso.

Te gustará + que...



Te gustará + que...



89	**» GRÁFICOS** Espectacular puesta en escena para unos combates fluidos.
87	**» SONIDO** Gran BSO y efectos. Voces en castellano (unas mejor que otras).
90	**» DIVERSIÓN** Busques lo que busques en un juego de lucha, aquí lo encontrarás.
93	**» DURACIÓN** Ofrece desafíos y desbloqueables que te tendrán meses entretenido.
NOTA 91	El mejor en su género en PS4 ahora mismo, tanto para jugar solo como online. Si te gusta la lucha, corre a por él.

JUEGO Play Manía RECOMENDADO

16

Género: **ROL**
Desarrollador: **FROM SOFTWARE**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **119,95 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **1-5** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://bloodbornenews.blogspot.com.es/



Bloodborne es el exclusivo que esperábamos en PS4. La genial fórmula *Souls* refinada y mejorada.

EL **PRIMER GRAN JUEGO** EXCLUSIVO DE PS4

Bloodborne

Miyazaki lo ha vuelto a hacer. Ha creado una nueva pesadilla de la que, por mucho que muramos una y otra vez, no nos queremos despertar nunca.

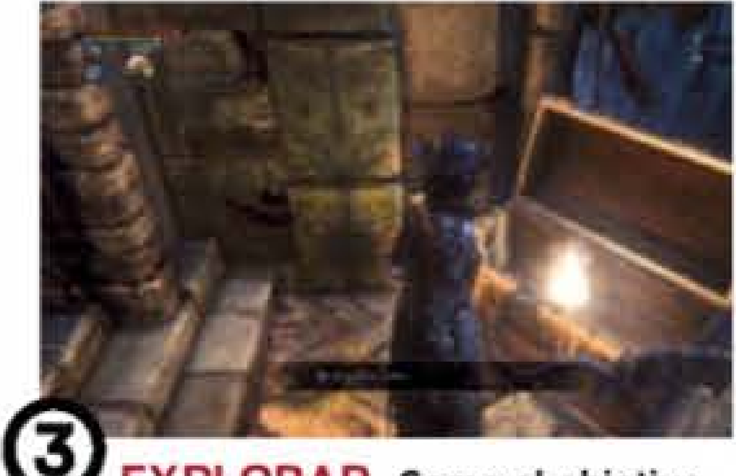
Lo primero que hacemos en *Bloodborne* es morir, cómo no. Pero estas muertes, ya esperadas, vienen cargadas de novedades respecto a lo visto en la saga *Souls*, de la cual es más que un sucesor espiritual. La ambientación ha cambiado por completo, abandonando el estilo fantástico medieval por una especie de Londres victoriano en la más absoluta de las decadencias, donde las bestias campan a sus anchas y sólo tu héroe puede salir a cazarlas. Y aquí también hay cambios. Para empezar, en la mano izquierda llevamos una pistola que nos sirve para atacar y, sobre todo, interrumpir los ataques rivales, así que decid adiós a los escudos (aunque haya alguno). Aquí lo que vale, es esquivar. El sistema funciona a las mil maravillas y con mayor precisión que en anteriores juegos y el ritmo y el tempo se convierten en la clave, transformando las luchas en una suerte de ballet macabro que nos ha enamorado. Tranquilos, que en la mano derecha llevamos las armas contundentes, como hachas, espadas, martillos y hasta látigos. Aunque hay menos que en los *Souls*, cambiamos el estilo de cada una pulsando L1 por lo que al final, las posibilidades son las mismas o incluso más.

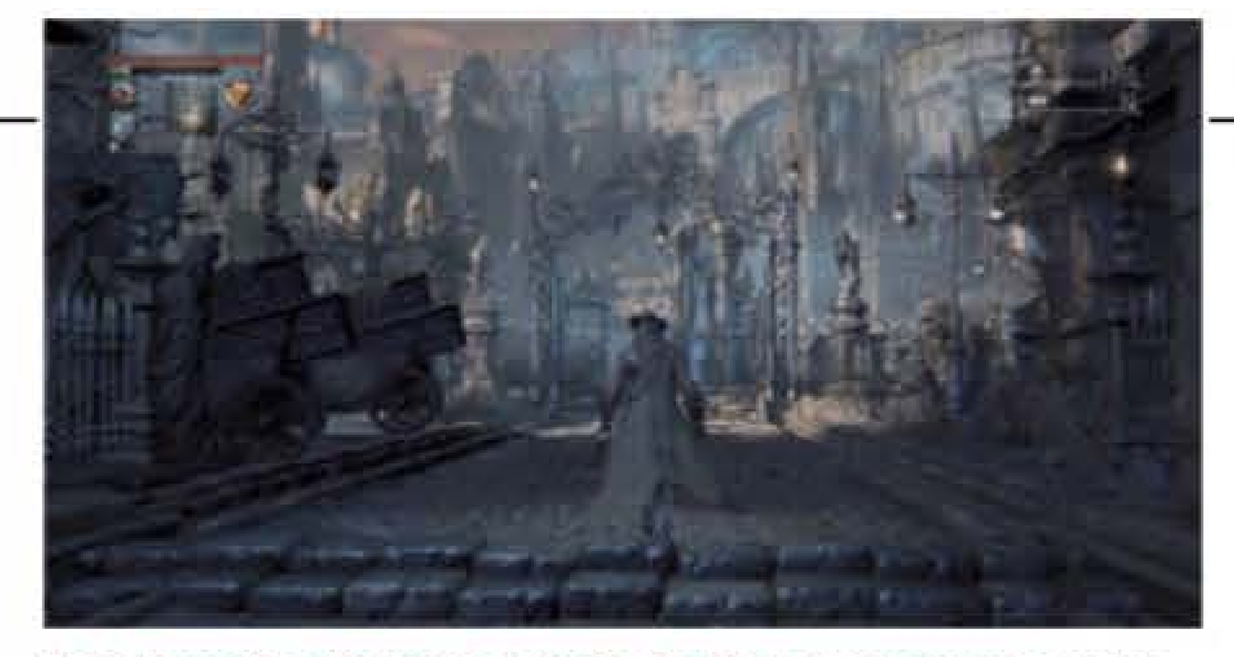
La dificultad se ha rebajado un poco. Sigue siendo endiablamente chungo y hasta desesperante, pero en general, salimos airosos más fácilmente de los combates. Una vez más, el resultado

» FORJANDO LA LEYENDA DEL **CAZADOR** EN PLENA PESADILLA


① **EDITOR.** La interfaz del editor es liosa, como siempre, pero es más sencilla y completa que en los dos *Dark Souls*. Se puede hacer de todo.


② **SUEÑO DEL CAZADOR.** Este lugar sirve como nexo entre las distintas zonas. Además, esta muñeca es la que nos permite subir de nivel.


③ **EXPLORAR.** Como el objetivo del juego no es tan claro como en otros, aquí lo importante es explorar cada rincón en busca de secretos.



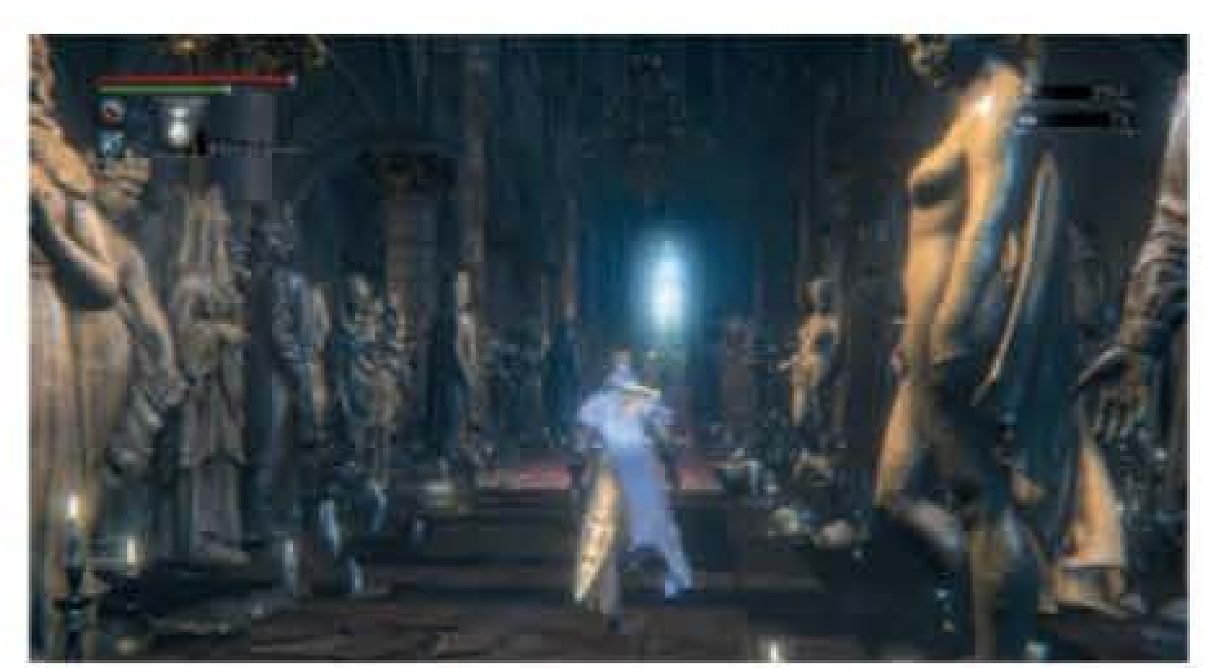
La dirección artística y el diseño de niveles y enemigos son los mejores en la historia de FromSoftware y eso es mucho decir.



Los jefes finales aumentan los niveles de dificultad a valores estratosféricos. Aquí, nuestra peor pesadilla, la vicaria Amelia.



Esquivar los ataques enemigos es la clave del nuevo sistema de combate. El ritmo y el tempo son claves.

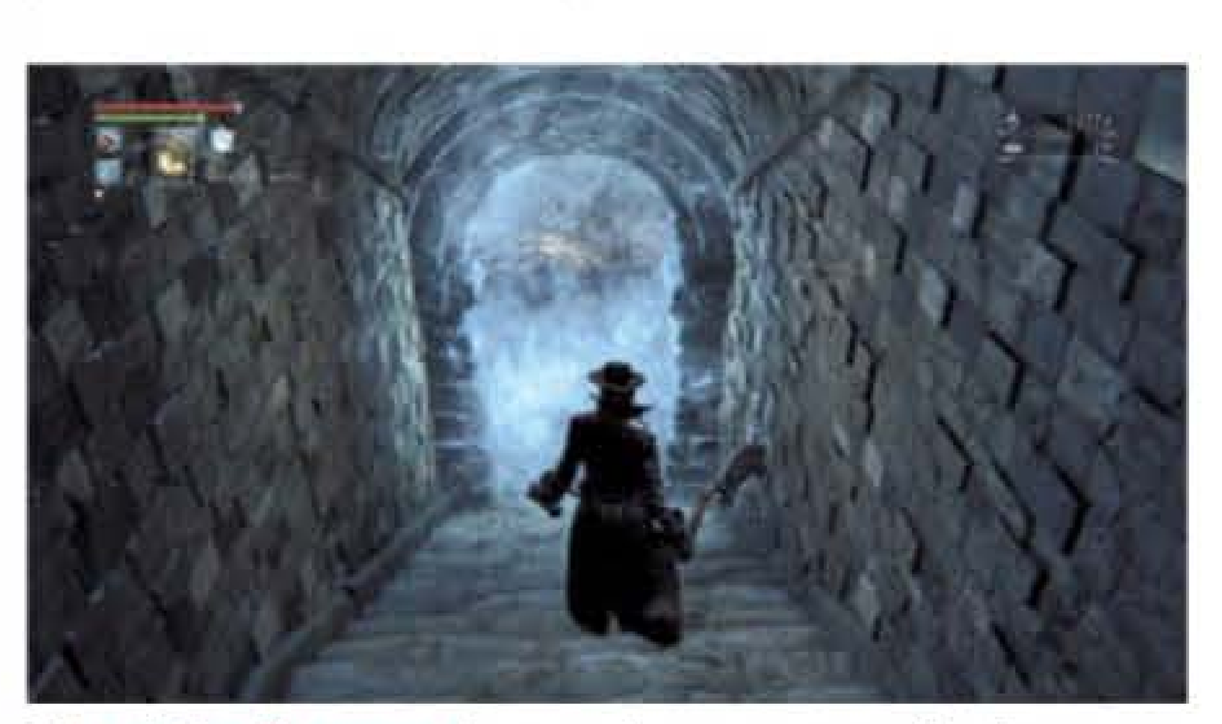




***Bloodborne* es el mejor juego exclusivo de PS4 aparecido hasta la fecha. La mayor razón de compra de la consola.**

final no puede ser más satisfactorio cuando, tras una decena de muertes, superamos una determinada zona. Pero hay muchas más novedades, como la ausencia de parámetro de peso (ni armaduras ligeras ni pesadas, por tanto), la colocación de las lámparas (las antiguas hogueras) casi siempre se halla tras un jefe final, no hay niebla que nos indique cambios de zona ni jefes y podemos recuperar parte de la energía perdida contragolpeando rápidamente a nuestros rivales. Además podemo crear mazmorras aleatorias, que luego podemos compartir online y el modo online nos permite reunir a 5 jugadores (3 cooperando) y podemos activar una especie de contraseña a la hora de buscar jugadores, lo que facilita el jugar con un amigo en concreto. Eso sí, la cooperación acaba cuando derrotamos al jefe final de la zona y en PVP (jugador contra jugador), cuando mueren el invadido o el invasor. Tampoco faltan los clásicos mensajes de otros usuarios y los fantasmas que nos muestran cómo murieron...

Técnicamente se nota para bien la mano de Japan Studio, aunque hay popping, clipping y alguna bajada de frame rate, por no hablar de los horribles tiempos de carga. La ambientación y la dirección de arte son como para dedicarle un monumento a sus creadores aunque lo que hace de *Bloodborne* un juego tan especial son dos cosas: su inmejorable diseño de niveles y su experiencia de juego medida al detalle, que nos invita a explorar cada milímetro de escenario con la misma pasión que al principio tras 100 horas de muertes.



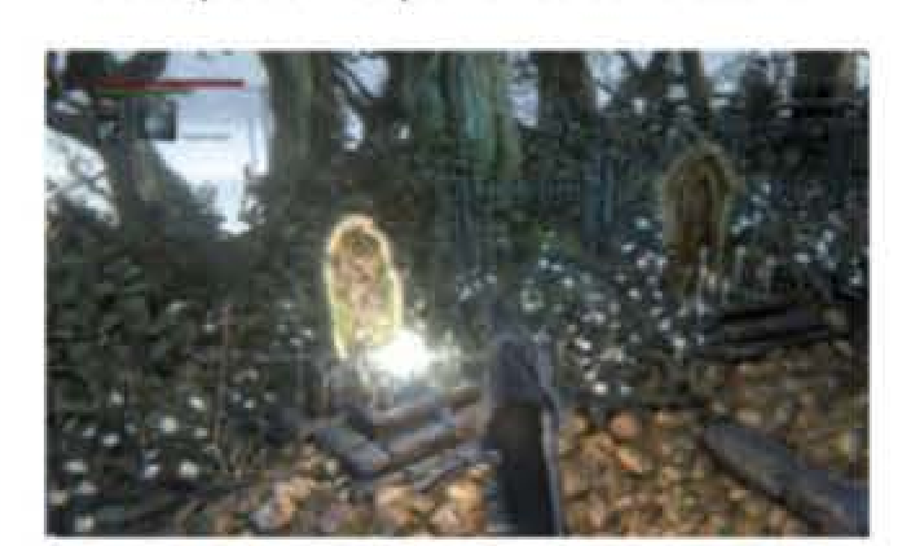
La niebla sólo aparece la segunda vez que nos enfrentamos a un jefe por lo que, de primeras, el peligro nos pilla por sorpresa.



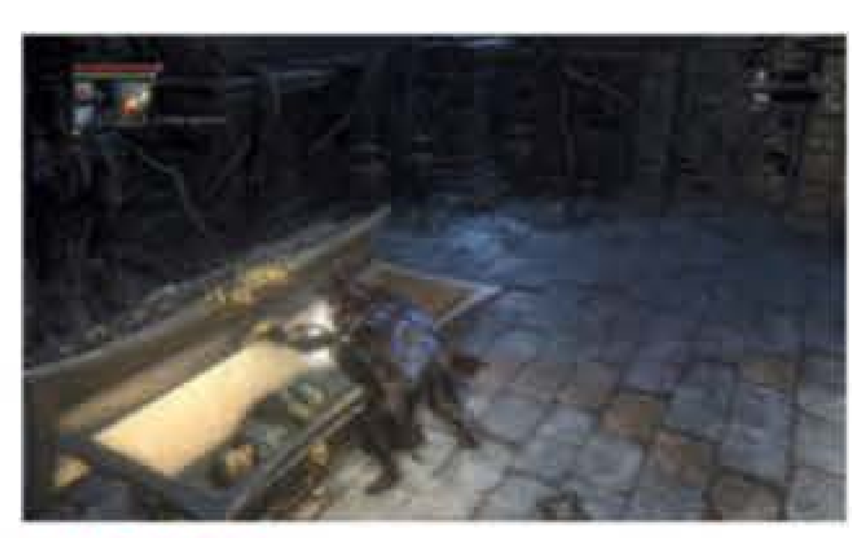
Nuestra aventura está llena de secretos y uno nunca sabe qué es lo que puede esperarnos tras la siguiente puerta, o tras la muerte.

YO SOY EL ÚNICO AMO DEL CALABOZO

Una de las novedades más interesantes, que dará mucho que hablar una vez que hayamos terminado la aventura principal, es la posibilidad de crear mazmorras aleatorias que luego podemos compartir con usuarios y amigos de todo el mundo. Incluso podemos ponerles contraseña.



RITUAL. Lo primero es juntar los ingredientes para crear el altar: un cáliz y varios materiales forman el mejunje.



TESOROS. Las mazmorras están repletas de peligros pero también nos esperan jugosísimas recompensas.



JEFES. Cada nivel de profundidad está custodiado por un jefe final. Todos son distintos a los del juego principal.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El diseño de niveles. Su alta dificultad. Lo gratificante que es. La dirección artística.

» LO PEOR
Los tiempos de carga. Pequeños fallos técnicos como bajones del frame rate.

Te gustará + que... DARK SOULS 2



Te gustará + que... LORDS OF THE FALLEN



84	**» GRÁFICOS** La dirección artística es brutal pero hay clipping, popping,...
92	**» SONIDO** La banda sonora espectacular y el doblaje al castellano genial.
93	**» DIVERSIÓN** Su diseño de niveles y su desafiante dificultad enganchan.
94	**» DURACIÓN** Cientos de horas si queremos hacerlo absolutamente todo.
NOTA 93	Un gran RPG de acción que proporciona una satisfacción proporcional a la frustración que nos hace sentir. Juegazo.



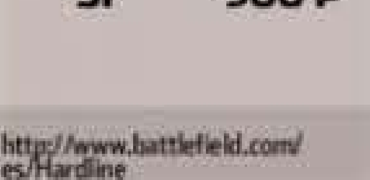



Género: **SHOOT'EM UP**
Desarrollador: **VISCERAL GAMES / DICE**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4/PS3: **69,95 €**
Precio Edición Deluxe: **74,95 €**


JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-64**




TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **900 P**

http://www.battlefield.com/es/Hardline



La saga *Battlefield* vuelve con un "spin off" de temática policial y con aires de serie televisiva.

POLICÍAS Y CRIMINALES CON CORAZONES DE SOLDADO

Battlefield Hardline

EA les ha dado una excedencia a sus militares y los ha sustituido por otros hombres de acción que, en realidad, se comportan casi como los primeros.

Visceral Games, el estudio creador de *Dead Space* o *Dante's Inferno*, se ha liado la manta a la cabeza y ha hecho un "spin off" de una saga tan emblemática como *Battlefield*. *Hardline* abandona la habitual ambientación bélica para presentar una temática policial. En la campaña el cambio se deja notar, pero no así en el multijugador, que, en buena medida, es un "más de lo mismo".

El modo Historia nos presenta a Nick Mendoza, un policía cubano que se ve entre la espada y la pared mientras investiga diversos casos de tráfico de drogas en la lujuriosa ciudad de Miami. El guión es bastante anodino, pero cumple su cometido a lo largo de los diez capítulos y las seis horas que dura. El desarrollo nos ha sorprendido muy gratamente, pues se aleja de lo que es habitual en el género para abrazar una fórmula muy equilibrada entre acción y sigilo, a lo *Metal Gear*. Salvo en escenas muy concretas, podemos optar por ir a lo salvaje o atender a las rutas de los enemigos para pasar desapercibidos... o no. Dado que el protagonista es un agente de la ley, podemos sacar la placa y encañonar a los malos para que se rindan. En ese sentido, hay algunos enemigos sobre los que pesan órdenes de arresto, de modo que, si los identificamos (con ayuda de un escáner) y los detenemos, obtendremos puntos de experiencia adicionales. Eso sí, la IA es bastante floja y a menudo resulta demasiado fácil coger a los criminales por sorpresa, sin que sus compañeros hagan nada.

» UNA SERIE DE TELEVISIÓN POLICIACA, EN FORMATO JUGABLE



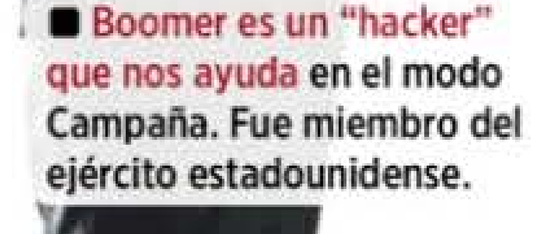
① **EL PROTAGONISTA** de la campaña es Nick Mendoza, un policía de Miami que investiga casos de tráfico de drogas y guerras de bandas.



② **SIGILO-ACCIÓN.** El juego da gran importancia a las detenciones. Si cogemos por sorpresa a los enemigos, podemos encañonarlos y esposarlos.



③ **VEHÍCULOS.** Tanto en el modo Campaña como en el multijugador, hay coches, motos, helicópteros, aerobotes... Es posible ir de pasajero.



Boomer es un "hacker" que nos ayuda en el modo Campaña. Fue miembro del ejército estadounidense.



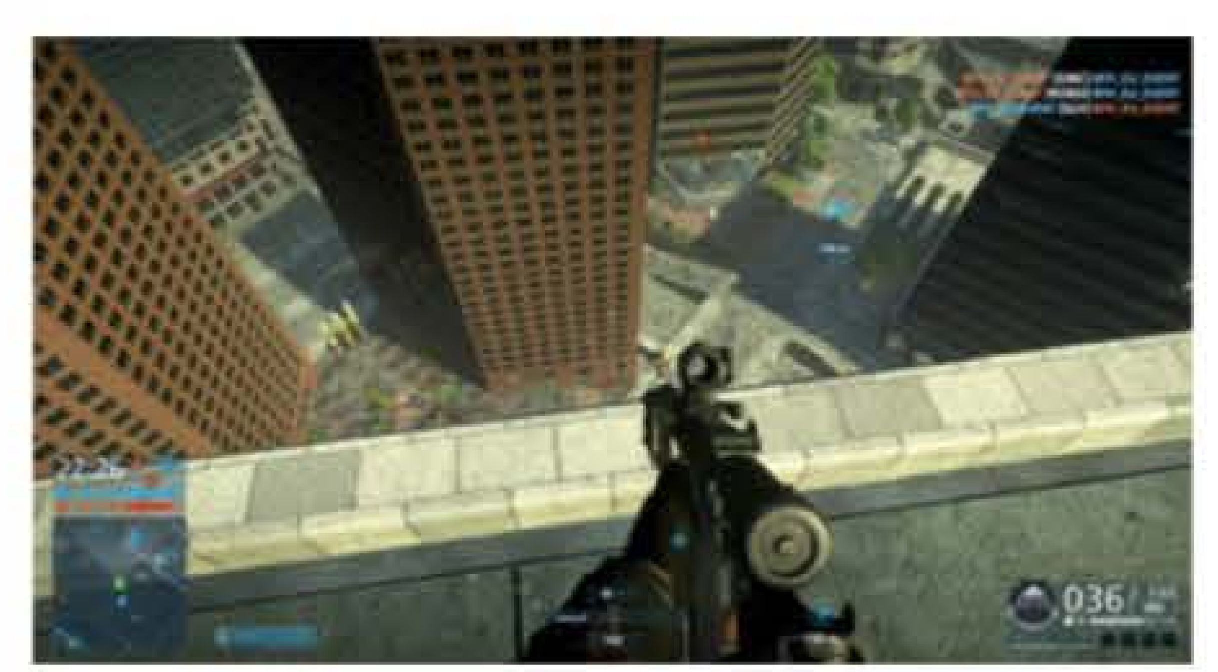
■ El control varía entre la campaña y el online, pues, en el segundo caso, el retroceso del arma es bestial. Hay que ser hábil.



■ El gancho de arpeo y la tirolina son dos objetos que dan mucho juego en el online, de cara a moverse por zonas inesperadas.



■ La destrucción del entorno está a la orden del día. Vallas, paredes, cristaleras o lámparas se vienen abajo con los balazos.





El multijugador de *Battlefield Hardline* es muy consistente, pero no supone ninguna revolución dentro de la saga.

Hay también algunas secciones de conducción y otras grandilocuentes, como una batalla a bordo de un tanque o una caída desde un rascacielos. En general, la campaña resulta muy variada.

Como es habitual en el género, la parte a la que echaréis más horas es el multijugador, que consta de siete modos de juego y nueve mapas. Hay que destacar que el conjunto es muy consistente, pero no es nada revolucionario. Pese a la ambientación policíaca, los personajes podrían pasar por soldados perfectamente. En general, todo está un poco por debajo de *Battlefield 4* (en especial el tamaño de los mapas y los sucesos dinámicos de Levolution), pero aun así las partidas son realmente divertidas y variadas, sobre todo en los modos Dinero sangriento, Puente y Atraco. Buena parte de la culpa la tiene el diseño de los escenarios, lleno de recovecos y vueltas que dan pie a infinidad de estrategias. En ese sentido, juegan un papel fundamental la destrucción del entorno y los vehículos, dos de las señas de identidad de la saga. El control sigue siendo muy duro, no apto para los menos duchos con el gatillo.
El juego utiliza el motor gráfico Frostbite 3, pero su rendimiento ofrece claroscuros. Va a 60 fps, pero el acabado general presenta lagunas, en especial en lo que respecta a los efectos de partículas. También hay "popping", dientes de sierra y las físicas de los vehículos no están bien rematadas. Pese a todo, *Hardline* es un notable juego de tiros. Quizás no innova, pero hay pocos shooters multijugador tan desafiantes y profundos. ○



■ Los grandes momentos de Levolution son menos impactantes que en *Battlefield 4*. Lo más llamativo es una tormenta de arena.



■ El escáner es una herramienta vital en la campaña. Entre otras cosas, sirve para analizar y marcar la posición de los enemigos.

» EL SECRETO ESTÁ EN EL MULTIJUGADOR

El multijugador admite hasta 64 usuarios (en PS3, son "sólo" 24) y cuenta con siete modos, de los cuales cinco son nuevos, pues aprovechan la temática de policías y criminales. Los dos antiguos son TCT (el típico duelo a muerte por equipos) y Conquista (capturar y defender zonas).



ATRACO Y DINERO SANGRIENTO. Juegan con la idea de robar y llevar dinero a un sitio. El segundo es muy dinámico.



RESCATE Y PUNTO DE MIRA. Hay que salvar rehenes y a un VIP jugable, respectivamente. Hay muerte permanente.



PUENTE. Aquí hay que hacerse con el control de cinco vehículos y ponerlos a máxima velocidad para obtener puntos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El equilibrio sigilo-acción de la historia. La destrucción del entorno. Dinero sangriento.

» LO PEOR
Innova poco. El "respawn" en el modo TCT. El motor Frostbite 3 está desaprovechado.

Te gustará ⊜ que... BATTLEFIELD 4

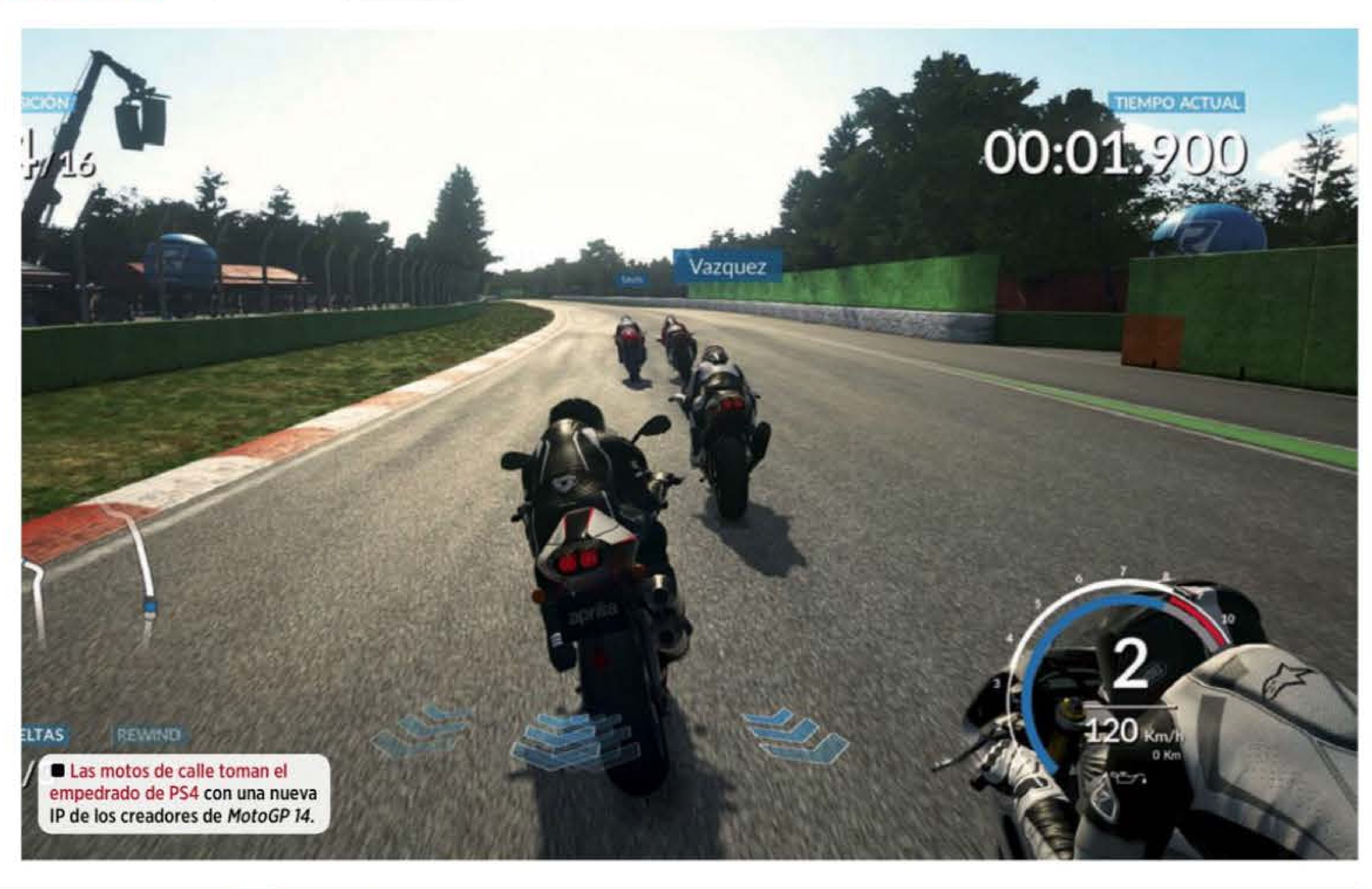


Te gustará ⊖ que... COD ADVANCED WARFARE



78	**» GRÁFICOS** Va a 60 fps y las caras están bien, pero el acabado es muy normalito.
78	**» SONIDO** El doblaje al castellano es notable, pero la BSO presenta altibajos.
86	**» DIVERSIÓN** Hace gala de mucha profundidad, pese a que es muy continuista.
90	**» DURACIÓN** La campaña dura seis horas, pero el multijugador es una garantía.
NOTA 85	No es ninguna revolución en comparación con la vertiente militar de la saga, pero la fórmula funciona muy bien.





Las motos de calle toman el empedrado de PS4 con una nueva IP de los creadores de *MotoGP 14.*

» EMPUÑANDO EL GAS POR **TODO EL MUNDO**

Tras trabajar con sagas de motos como *SBK, MotoGP, MUD* o *MXGP*, Milestone Studios se ha animado a desarrollar su primera IP propia. El resultado es un juego que, sin ser muy brillante, mantiene bien el tipo en lo esencial:



① **EL CONTROL** ofrece varias configuraciones que ajustan el tono entre arcade y simulación. Las motos más potentes obligan a tener mucho tacto.



② **GIRA MUNDIAL** es el principal modo. Hay ocho categorías, con unos 260 eventos. Para participar, antes hay que comprar las motos.



③ **HAY CATORCE CIRCUITOS,** divididos entre clásicos, urbanos y en escenarios naturales. Son poco habituales en el género y se agradece.

LA **FÁBRICA DE MILESTONE** ENTREGA SU PRIMER PEDIDO

Ride

El estudio italiano acaba de lanzar el primero de los tres juegos que sacará en 2015 y ha entrado en los puntos, pero muy lejos de las posiciones de podio.

De todos los estudios dedicados al género de la velocidad, Milestone es el que más trata de abarcar, aunque no siempre lo hace con el mejor de los resultados. Este año lanzará hasta tres títulos: *MotoGP 15* (junio), *Sebastien Loeb Rally Evo* (otoño) y el que nos ocupa, *Ride*. La compañía italiana ha apostado por una nueva IP centrada en motos de calle, un subgénero muy poco explotado en el mundillo (con la excepción de *Tourist Trophy*), aunque el control y el apartado técnico parecen directamente trasladados de *MotoGP 14*. Como juego de carreras, no está entre lo más granado, pero los amantes de las dos ruedas agradecerán su garaje. Igual que en *Gran Turismo*, hay que amasar dinero para poder comprar todas las monturas (los créditos se consiguen con bastante facilidad y los precios son justos).
Las motos se reparten entre catorce categorías, aunque casi todas son deportivas en mayor o menor medida. El control responde muy bien, con diferencias bastante notables en función de la potencia, sobre todo en lo que respecta a las derrapadas y los levantamientos de la rueda trasera cuando se produce una frenada muy brusca o hay un cambio de rasante muy pronunciado. Lo único que no nos ha acabado de gustar son las "salidas por orejas", que resultan irreales, pues podemos seguir dirigiendo la moto como si no pasara nada.

***Ride* tiene buenos fundamentos,** sobre todo en cuanto al control, pero el conjunto no acaba de cuajar. El modo Gira Mundial, que aglutina unos 260 eventos, es bastante anodino, con una estructura mal planteada, en la que pruebas y campeonatos se distribuyen sin ton



Hay un total de 113 motos, pertenecientes a catorce marcas: Honda, Kawasaki, Yamaha, Ducati, Suzuki...



Crearse un álter ego es lo primero que hay que hacer antes de ponerse manos a la moto. Luego, toca ascender en un ránking.



Hay cinco cámaras: dos exteriores, una en la cúpula de la moto, una en el casco y otra "ciega". Las interiores son algo incómodas.



El apartado gráfico es muy flojo, especialmente en lo que a efectos se refiere, sin lluvia, ciclo día-noche o polvaredas.





Como juego de motos, *Ride* es muy competente, gracias a su gran control, pero, en conjunto, resulta anodino.

ni son para hacer bulto. Por ejemplo, para ascender hasta lo más alto de la clasificación de pilotos que hay, no hace falta terminar ni un 25% de los eventos. Da igual en que nivel de dificultad juguemos. Eso sí, se agradece que no todo sean carreras y que también haya eventos de adelantamiento o de cambiar marchas. El apartado de los circuitos es muy bipolar. La selección nos ha encantado, con pistas ficticias y reales que no aparecen en casi ningún otro juego; sin embargo, sólo hay catorce, una cifra pírrica.

Como buen juego intergeneracional, *Ride* no es ningún prodigio técnico y se nota que el esmero tampoco ha sido excesivo: no es ya que no haya ciclo día-noche, por ejemplo, sino que ni siquiera está la lluvia que sí había en *MotoGP 14*... El nivel de detalle general es cumplidor, sin más. Quizás se podrían haber incluido más circuitos "naturales", que son los que más lucen con diferencia (ojo a Templos de Kanto y Riviera francesa). Eso sí, todo transcurre con fluidez, lo cual se agradece de cara a la jugabilidad. Otro aspecto que emborrona el conjunto son los tiempos de carga, que suelen ser de 50 segundos, con picos que bordean los dos minutos, si estamos en medio de un campeonato... Nosotros también hemos sufrido un "bug" que nos corrompió la partida, tras lo cual, al intentar iniciar cualquier campeonato, el juego se colgaba... Como juego de motos, *Ride* es muy competente, pero, en conjunto, resulta anodino. Es inevitable pensar que Milestone, como otras tantas veces, podría haber sacado un producto mejor.



Existe la posibilidad de rebobinar, por si se cometen errores. Los caballitos son lo más problemático, sobre todo en marchas bajas.



Las motos se pueden mejorar mediante la adquisición de varias piezas. Los cambios en la puesta a punto son bastante escuetos.

DANDO VARIEDAD A LAS **COMPETICIONES**

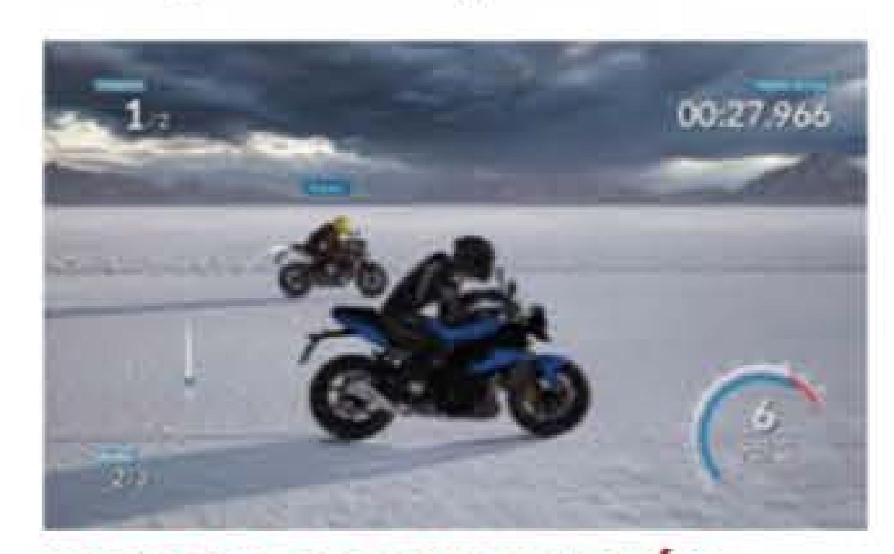
Ride cuenta con varios tipos de eventos. Los predominantes son las carreras al uso, de tres o de ocho vueltas (en este segundo caso, la arrancada desde la parrilla es como la de las carreras de resistencia, con los pilotos corriendo hacia las motos), pero hay algunas pruebas más:



CARRERAS POR EQUIPOS. Al final, se suman tanto los puntos propios como los que consiga el compañero de escuadra.



DÍA DE PISTA. Consiste en encadenar adelantamientos. Por cada uno, se logran tres segundos de tiempo adicional.



CARRERA DE ACELERACIÓN. Tan sólo hay que gestionar el engranaje de las marchas. Competimos contra un único rival.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control es muy bueno. Más de 100 motos. Los circuitos se escapan de lo habitual...

» LO PEOR
... pero catorce son poquísimos. Tiempos de carga kilométricos. "Bugs". Flojera técnica.

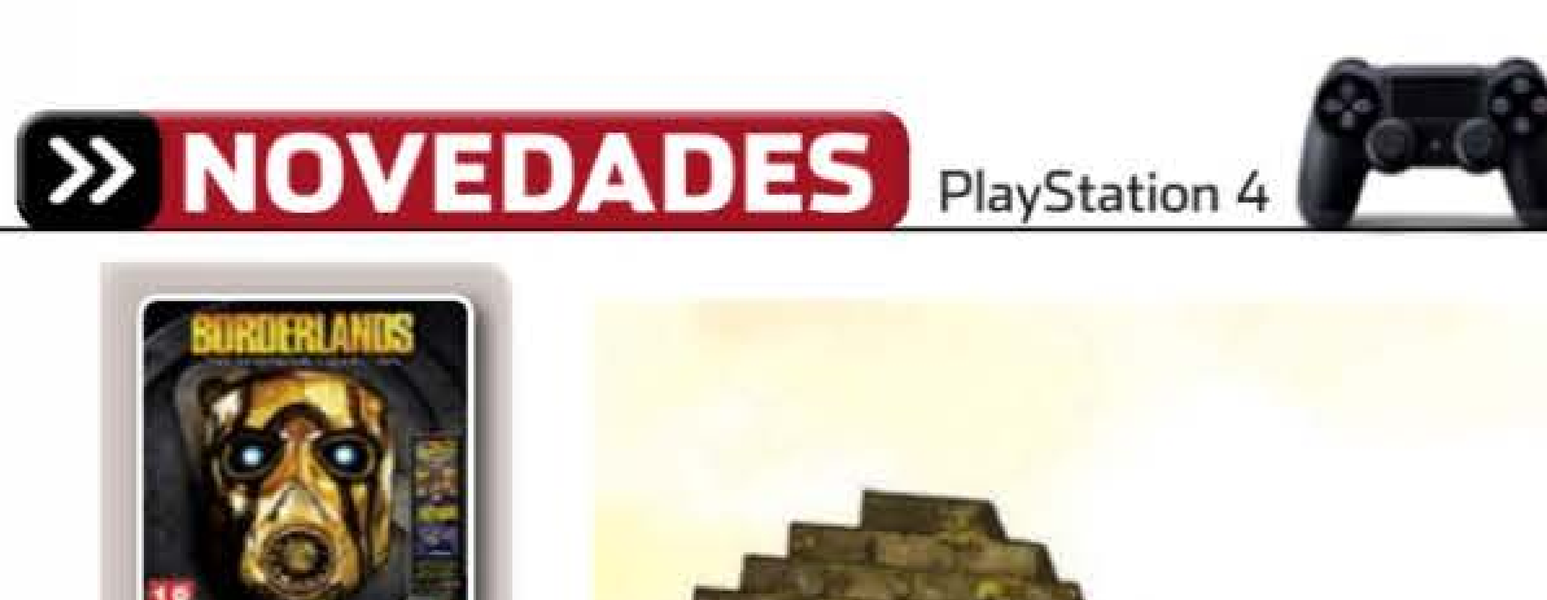
Te gustará + que... MXGP



Te gustará − que... MOTOGP 14



65	**» GRÁFICOS** Las carreras van fluidas, pero el conjunto no pasa de corriente.
70	**» SONIDO** Las motos y la voz en off suenan bien. La BSO es intrascendente.
75	**» DIVERSIÓN** El manejo de las motos es genial, pero no así la estructura del juego.
70	**» DURACIÓN** Hay online y 260 eventos, pero se nota que el globo está hinchado.
NOTA 69	Un simulador de motos con ideas originales y un gran control, pero con muchos fallos técnicos y gráficamente justito.





18

Género:
SHOOT'EM UP
Desarrollador:
GEARBOX / 2K AUSTRALIA / IRON GALAXY / ARMATURE STUDIO
Editor:
2K GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,95 €

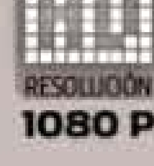

JUGADORES **1-4**


JUG. ONLINE **2-4**


TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**




RESOLUCIÓN **1080 P**


http://borderlandsthegame.com

JUEGO Play RECOMENDADO



■ Pandora y Elpis abren de nuevo su frontera, por si alguien se olvidó de visitar sus inhóspitas tierras en PS3.

SI ANCHA ERA CASTILLA, **ANCHAS SON TAMBIÉN PANDORA Y ELPIS**

Borderlands: Una colección muy guapa

Haciendo honor a su nombre, esta remasterización se erige como la más vasta que hay en PS4. Renovad el pasaporte para visitar todas la tierras fronterizas.

Las remasterizaciones están siendo la moda que más se está llevando en 2015 y las dos últimas entregas de *Borderlands* (no así la primera) han decidido lucir palmito por su pasarela. Casi todos las miramos siempre con recelo, pero hay que decir que ésta es, con permiso de la de *Final Fantasy X / X-2*, la más amplia de cuantas se han lanzado. El pack incluye *Borderlands 2* y *Borderlands The Pre-Sequel*, las dos entregas que, de una manera u otra, giraban en torno a la figura de Jack el "Guapo", el maquiavélico presidente de la Corporación Hyperion. Y no sólo eso, se han incorporado todos los DLC de ambos juegos, que son muchos y muy buenos: campañas, personajes, extensión del nivel máximo... Aunque es un juego con dos años más a sus espaldas, hay que decir que *Borderlands 2* es más redondo, tanto por la cantidad de contenidos descargables como por la variedad de paisajes o el carisma de los personajes secundarios (aunque muchos repiten). A cambio, *The Pre-Sequel*, al ser un título posterior, cuenta con elementos extra, como nuevos tipos de armas, el oxígeno como condicionante (ya que se ambienta en Elpis, la luna de Pandora) o el hecho de que los protagonistas se impliquen en los diálogos de la aventura (cosa que en *B2* sucede con cuentagotas, ya que, originariamente, los protagonistas eran "mudos").

Dentro del manido género del shooter, *Borderlands* es un auténtico oasis, gracias a los puentes que tiende hacia otros campos, como los del



■ Hay seis personajes en cada juego. Todos tienen un poder muy diferenciado y un árbol de evolución con tres ramas.

>> UNA **MEZCOLANZA DE GÉNEROS** QUE VUELVE A ENAMORAR



① **SHOOTER Y SANDBOX.** Los disparos son el epicentro, combinados con un mundo abierto que está lleno de misiones secundarias que cumplir.



② **ROL.** Tanto los personajes como los enemigos y las armas cuentan con niveles, lo que influye en los puntos de daño. Hay varios árboles de habilidad.



③ **COOPERATIVO A CUATRO.** Compartido con tres amigos, ya sea online o en una misma consola, el juego alcanza una nueva dimensión.



La mejoría visual se ha plasmado en los célebres 1080 p y 60 fps. Hay alguna caída, pero no ralentizaciones que empañen el conjunto.



Entre los DLC de *Borderlands 2*, se cuentan cinco minicampañas en las que nos enfrentamos a casos surrealistas. Ojo a esta boda...



The Pre-Sequel cuenta con mecánicas adicionales, como el oxígeno, la gravedad baja o las armas criogénicas y láser.





Dentro del manido género del shooter, *Borderlands* es un oasis, gracias a los puentes que tiende a otros campos.

rol y el sandbox, sin olvidar el factor diferenciador de que está pensado para disfrutarlo en cooperativo junto a tres amigos. La cantidad de armas que hay es desproporcionada, con toda clase de combinaciones de tipo, munición, efecto elemental... Centrándonos en las características específicas que ofrece esta colección tan favorecida de cara, lo primero con lo que nos encontramos es que hay "cross-save", para poder aprovechar las partidas que ya tuviéramos en PS3, y pantalla partida para cuatro jugadores. Sin embargo, la principal justificación del pack, como es lógico, es la mejoría técnica que permite PS4. En ese sentido, el juego va a 1080 p y 60 fps. Casi todo transcurre con gran fluidez, si bien hay algunas caídas de la tasa de imágenes, sobre todo en *The Pre-Sequel*, aunque, sorprendentemente, se dan más en momentos de exploración que en los tiroteos, que van realmente bien, por muchas explosiones que se junten en pantalla. En cuanto al look general, la dirección artística es genial, pero el hecho de que el estilo sea "cel shading" hace que el salto respecto a PS3 no sea muy apreciable. Se han mitigado o eliminado fallos como el "popping" y el "tearing", pero hay carga tardía de texturas al cambiar de zona.

Si os perdisteis alguna de las dos entregas o los DLC de *B2*, os recomendamos encarecidamente esta remasterización, una de las más agradecidas que hemos visto, con dos juegos tan gigantescos como divertidos, carismáticos y plagados de guiños humorísticos. Esto es un concierto de belleza como el dios Claptrap manda.



Hay "cross-save", por lo que se pueden traspasar las partidas que se tengan en PS3. Se hace a través del almacenamiento online.



El cooperativo a pantalla partida se ha ampliado a cuatro personas (en PS3, era sólo para dos). Aquí sí que hay tirones.

» UNOS DLC DE LOS QUE SIENTAN CÁTEDRA

Borderlands es de las pocas sagas que han sido justas con su oferta de DLC, y este pack incluye todos los que se han lanzado. Conviene aclarar que, en el caso de *Pre-Sequel*, no todos vienen de serie en el disco, sino que hay que descargar una actualización gratuita de ocho gigas.



EXPANSIONES. Hay cuatro de *B2* y una de *The Pre-Sequel*. Son accesibles desde el inicio, pero requieren tener cierto nivel.



PERSONAJES. Se han agregado dos por juego. En el caso de *B2*, son Gaige y Krieg; en *The Pre-Sequel*, Jack y Aurelia.



MODELOS. Hay más "skins" para poder personalizar a los protagonistas, aunque es algo que no va más allá de la estética.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Dura más que una pila Duracell. Su humor. El cooperativo. Los DLC merecen la pena.

» LO PEOR

Falta la primera entrega. *The Pre-Sequel* es inferior en casi todo. Caídas de "frames".

Te gustará que... FAR CRY 4



Te gustará que... DESTINY



70	**» GRÁFICOS** Va a 1080 p y 60 fps, si bien no hay gran mejoría respecto a PS3.
90	**» SONIDO** El doblaje es genial y la BSO tiene momentazos, en especial la de *B2*.
93	**» DIVERSIÓN** Los tiroteos son frenéticos y el cooperativo a cuatro es glorioso.
98	**» DURACIÓN** Completar los dos juegos con sus DLC lleva más de 150 horas. Brutal.
NOTA 91	Si no jugaste a alguno de los dos títulos en PS3 o pasaste por alto sus geniales DLC, aquí tienes un pack imprescindible.

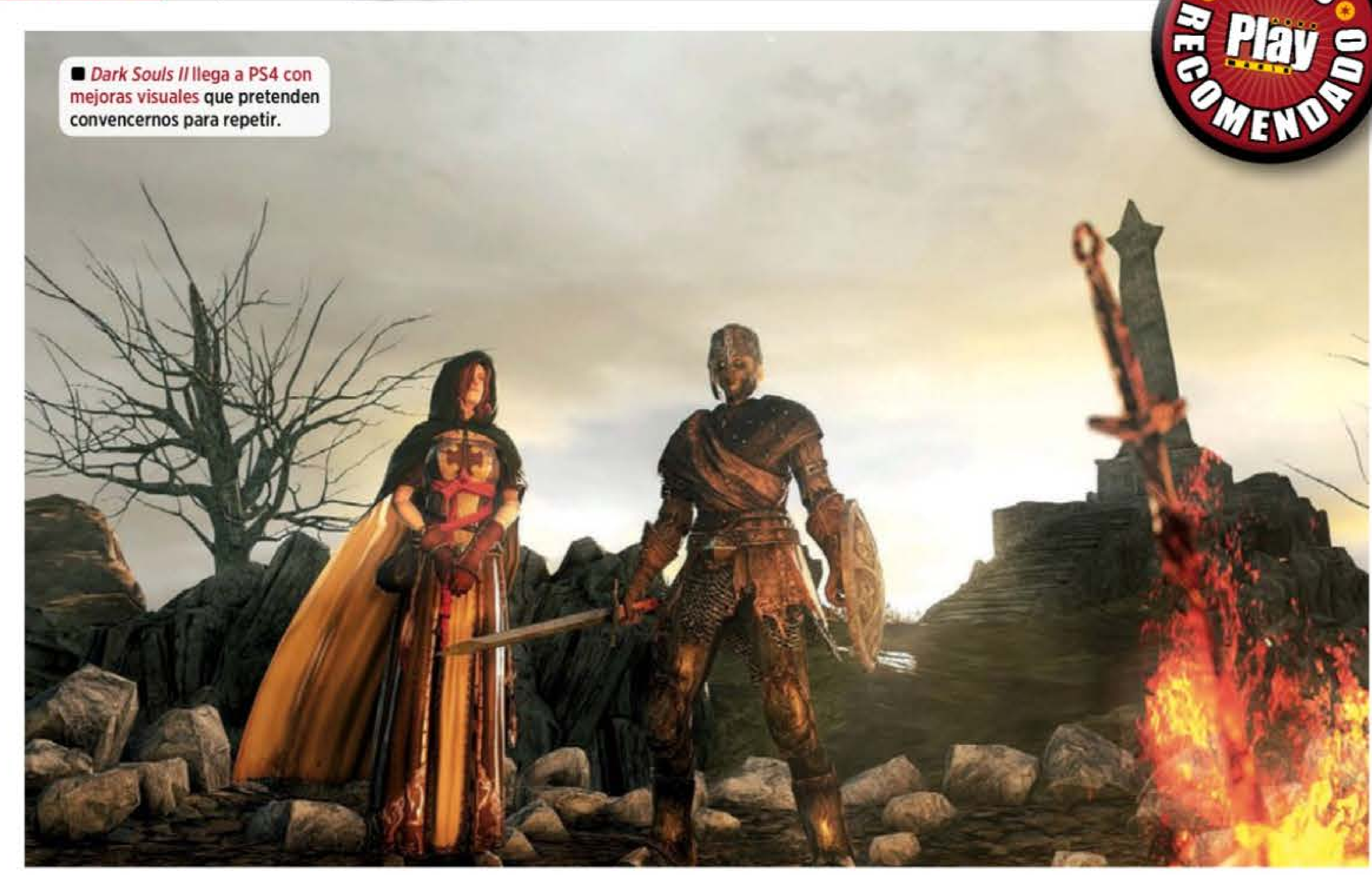


16

Género: **ROL**
Desarrollador: **FROM SOFTWARE**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **59,99 €**
Precio PS3: **39,99 €**



http://www.darksoulsii.com/es/



Dark Souls II llega a PS4 con mejoras visuales que pretenden convencernos para repetir.

JUEGO RECOMENDADO Play

¿MERECE LA PENA VOLVER A **MORIR** UNAS MIL VECES MÁS?

Dark Souls II Scholar of the First Sin

***Dark Souls II* en PS4 nos invita a morir una vez más pero con todos los DLC aparecidos, 1080 p y 60 fps para que, al menos, la muerte sea más bonita.**

Dark Souls II nos mortifica en PS4 con una nueva edición que incluye un montón de novedades, empezando por el parche *Scholar of the First Sin* que ya pudimos descargar en PS3. Eso incluye nuevos personajes no jugables, eventos, descripciones de objetos que ofrecen más detalles sobre el universo de juego, mejoras para la búsqueda de compañeros online y ajustes en algunos atributos de nuestro personaje, por ejemplo. Lo más interesante es que incluye un nuevo jefe final, Aldia, que desbloquea un nuevo final alternativo para el juego. Parece gran cosa, pero la verdad es que el jefe final en cuestión es uno de los menos inspirados del juego y el final (sin soltar spoilers) tampoco es gran cosa. Además, también disponemos de un nuevo anillo, Agape, que absorbe las muertes que consigamos online para fardar frente a los amigos.
La cantidad de contenido que ofrece, al incluir el juego original y los tres contenidos descargables (*Crown of the Sunken King, Crown of the Old Iron King* y *Crown of the Ivory King*) es brutal, más de 200 horas. Hasta aquí, todo normal pero es que esta versión añade unas cuantas mejoras más. En lo jugable, se ha cambiado la localización de muchos enemigos para sorprender a los jugadores veteranos de *DSII*. Además, el número de jugadores online asciende hasta 6 (invasor incluido). Y luego están, claro, las mejoras visuales.

Esta versión de PS4 se mueve a 60 fps y luce a 1080 p, las dos cifras mágicas que siempre queremos disfrutar en nuestra nueva consola. La tasa de frames es, desde luego, lo más notable,



>> UN JUEGO DE **ROL PURO** ESCONDIDO ENTRE TANTA ACCIÓN



1 **EDITOR.** Aunque aquí lo que cuenta es qué invertimos al subir de nivel hay un completo editor para personalizar nuestro personaje.



2 **TIENDAS.** La fórmula se parece tanto al rol de papel y dados que mejorar un punto de ataque en nuestro arma es todo un avance.



3 **COMBATES.** El rol de lápiz se hace patente en los combates. Los enemigos atacan con la misma fiereza que nosotros. Toca morir mucho...



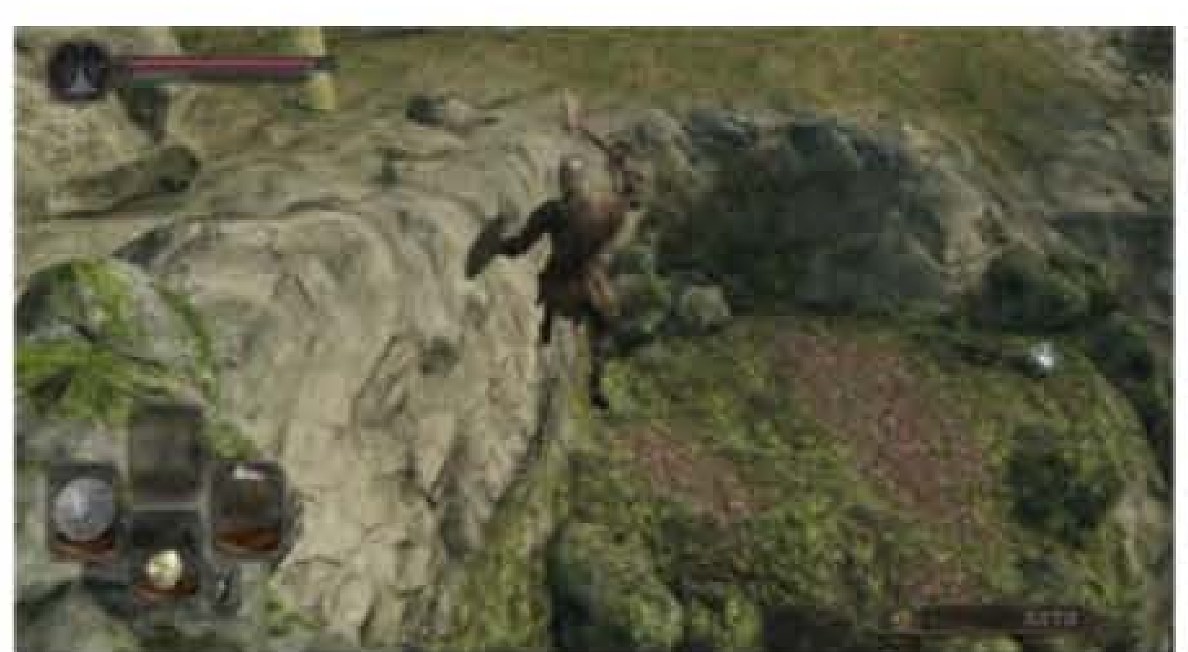
Dos enemigos no parecen mucha cosa pero los juegos de FromSoftware rápidamente nos hacen descubrir nuestro error.



El peso que podemos llevar está limitado por lo que tenemos que deshacernos de algunos objetos si queremos ser ligeros.



Hay imágenes más bonitas de *Dark Souls II* pero ninguna ejemplifica con tanta claridad qué sentimos al jugarlo.





***Scholar of the First Sin* en PS4 incluye *Darks Souls II*, todos sus DLC y mejoras jugables y visuales.**

haciendo que la experiencia de juego sea más fluida que en las versiones anteriores. La mayor definición se agradece y nunca le habíamos visto tan bien las arrugas a nuestro hueco, pero es sólo un lavado de cara que nunca llega a meterse en faena para traer verdaderos cambios visuales. Los escenarios siguen estando vacíos según qué zonas, las texturas son iguales que las de PS3 (por mucho que estén reescaladas a mayor definición) y todo, en definitiva, no está a la altura de PS4.
Como veis, esta nueva versión no es un espectáculo visual pero es un desfile de contenido bestial al que se le pueden echar 300 horas fácilmente. Los cambios de ubicación de los enemigos y de cantidad de ellos que encontramos es, desde luego, un acierto para que los que ya hemos jugado al juego original no tengamos una sensación de déjà vu constante, pero no son cambios sustanciales que nos hagan querer repetir la larga travesía del original en PS4. Pero este *Scholar of the First Sin* va dirigido a los afortunados que nunca han jugado a *Dark Souls II* o a los que no han catado ninguno de los DLC. Bienaventurados sean los novatos, pues ellos encontrarán en esta edición una auténtica joya que les mantendrá enganchados durante decenas y decenas de horas. Y es que, aunque no sea un espectáculo visual y tenga aspectos jugables que han sido mejorados en *Bloodborne*, sigue siendo una experiencia absolutamente genial que todo jugón debería probar al menos una vez en la vida, si es que tiene la habilidad con el mando y el valor suficientes para enfrentarse a su endiablada dificultad.

La nueva ubicación de algunos enemigos es refrescante para los que ya jugamos a *DSII* y hace justicia al nombre de los escenarios.



Que *Dark Souls II* es más hardcore que *Bloodborne* se nota en detalles como el que nos cansemos, y mucho, al subir escaleras.

MI HUECO NUNCA SE HA VISTO **TAN NÍTIDO**

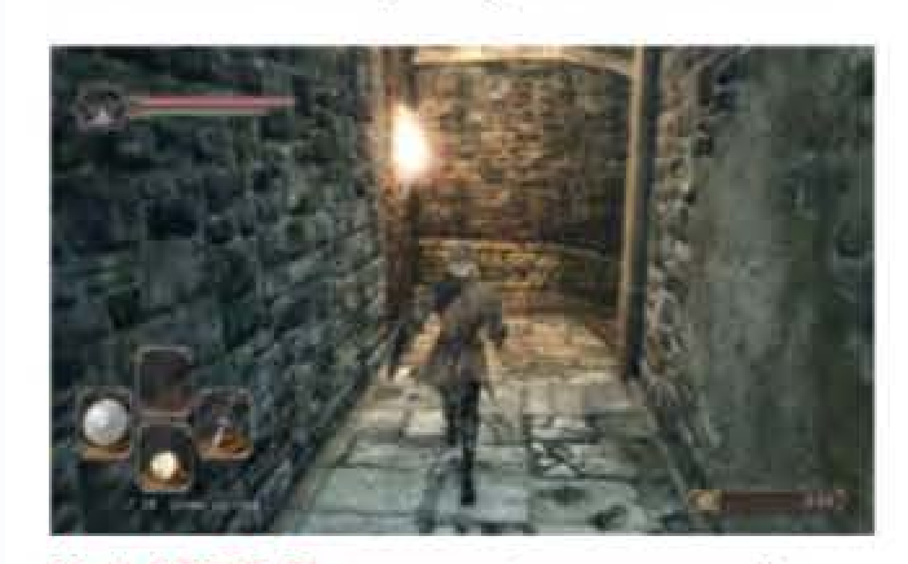
Aunque esta edición cuenta con algunas mejoras importantes, como aumentar el número de jugadores online a 6 o ligeros retoques en la jugabilidad o la localización de los enemigos, lo verdaderamente novedoso, y lo que debería justificar su "recompra", son las mejoras visuales.



ILUMINACIÓN. Uno de los aspectos en los que más se nota la mejora, sobre todo en sitios con luz natural, como Majula.



A 60 FPS. Los combates son más fluidos que nunca lo que, en un juego con una dificultad tan alta, se agradece aún más.



Y A 1080 P. Aunque las texturas sólo han sufrido un reescalado cutre, la mejora en la definición se nota obviamente.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es *Dark Souls*. Cientos de horas de contenido. Su equilibrio dificultad-satisfacción.

» LO PEOR
Gráficamente no está a la altura, ni de lejos, de lo que puede y debe ofrecer PS4.

Te gustará + que... LORDS OF THE FALLEN



Te gustará − que... BLOODBORNE



65	**» GRÁFICOS** Se agradece el reescalado y los 60 fps pero se nota que es de PS3.
85	**» SONIDO** La banda sonora y las voces son tan escasas como geniales.
90	**» DIVERSIÓN** Su perversa y elevada dificultad es tremendamente satisfactoria.
92	**» DURACIÓN** Más de 300 horas para hacerlo todo si eres hábil con el pad.
NOTA 88	**Un grandísimo juego en una edición repleta de contenido, ideal para que no lo hubieran jugado antes. Si no es tu caso...**

JUEGO Play Manía RECOMENDADO

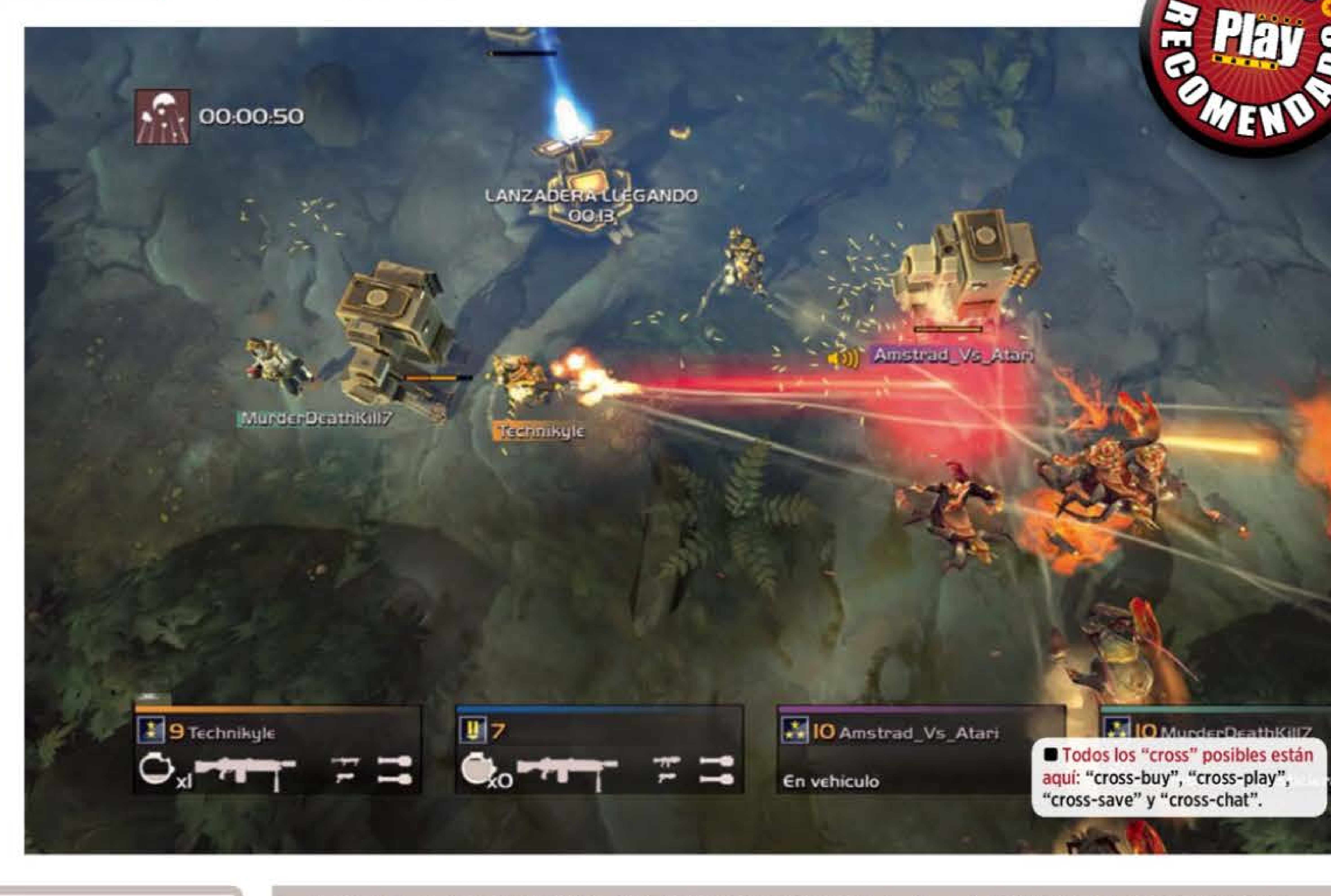


12

Género:
SHOOT'EM UP
Desarrollador:
ARROWHEAD GAME STUDIOS
Editor:
SCEE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
20,99 €



http://www.playstation.com/es-es/games/helldivers-ps4



■ Todos los "cross" posibles están aquí: "cross-buy", "cross-play", "cross-save" y "cross-chat".

» EL SHOOTER CENITAL, LA NUEVA MODA DIGITAL

Con el auge de PS Store, han cobrado mucha relevancia los shooters con joystick duales, como *Super Stardurst* o *Hotline Miami*. *Helldivers* toma esos disparos cenitales y los embadurna con multijugador cooperativo.



① **JOYSTICK DUALES.** El control es sencillo, pero muy profundo. Con el joystick izquierdo nos desplazamos y, con el derecho, apuntamos.



② **COOPERATIVO.** Sea en una sola pantalla u online, se puede jugar junto a tres personas. Hay que tener cuidado, pues existe el fuego amigo.



③ **INTERCONEXIÓN.** Todos los progresos que hagamos se suman a una campaña global que puede extenderse a lo largo de varias semanas.

TIROS A OCHO MANOS CONTRA LA AMENAZA ESPACIAL

Helldivers

Bichos, cíborgs e iluminados quieren ver a los humanos criando malvas, pero un irreductible ejército está dispuesto a darles jarabe democrático.

Desde hace años, Sony ha visto un filón en la distribución digital, y *Helldivers* es el perfecto ejemplo de esa estrategia. Desarrollado por el estudio indie Arrowhead, esta exclusiva de la compañía sale en todas la plataformas posibles (PS4, PS3 y PS Vita), con la grata peculiaridad de que tiene "cross-buy", "cross-play", "cross-save" y "cross-chat". Es decir, con sólo pagar una de las versiones, se tiene derecho a tener las otras dos, jugar con los usuarios de cualquier plataforma o compartir datos guardados. Estamos ante un shooter con joystick duales, un subgénero que se ha puesto muy de moda en los últimos años, aunque logra diferenciarse gracias a las llamadas estratagemas, una especie de paquetes de apoyo que hay que saber gestionar muy bien a la vez que se está disparando.

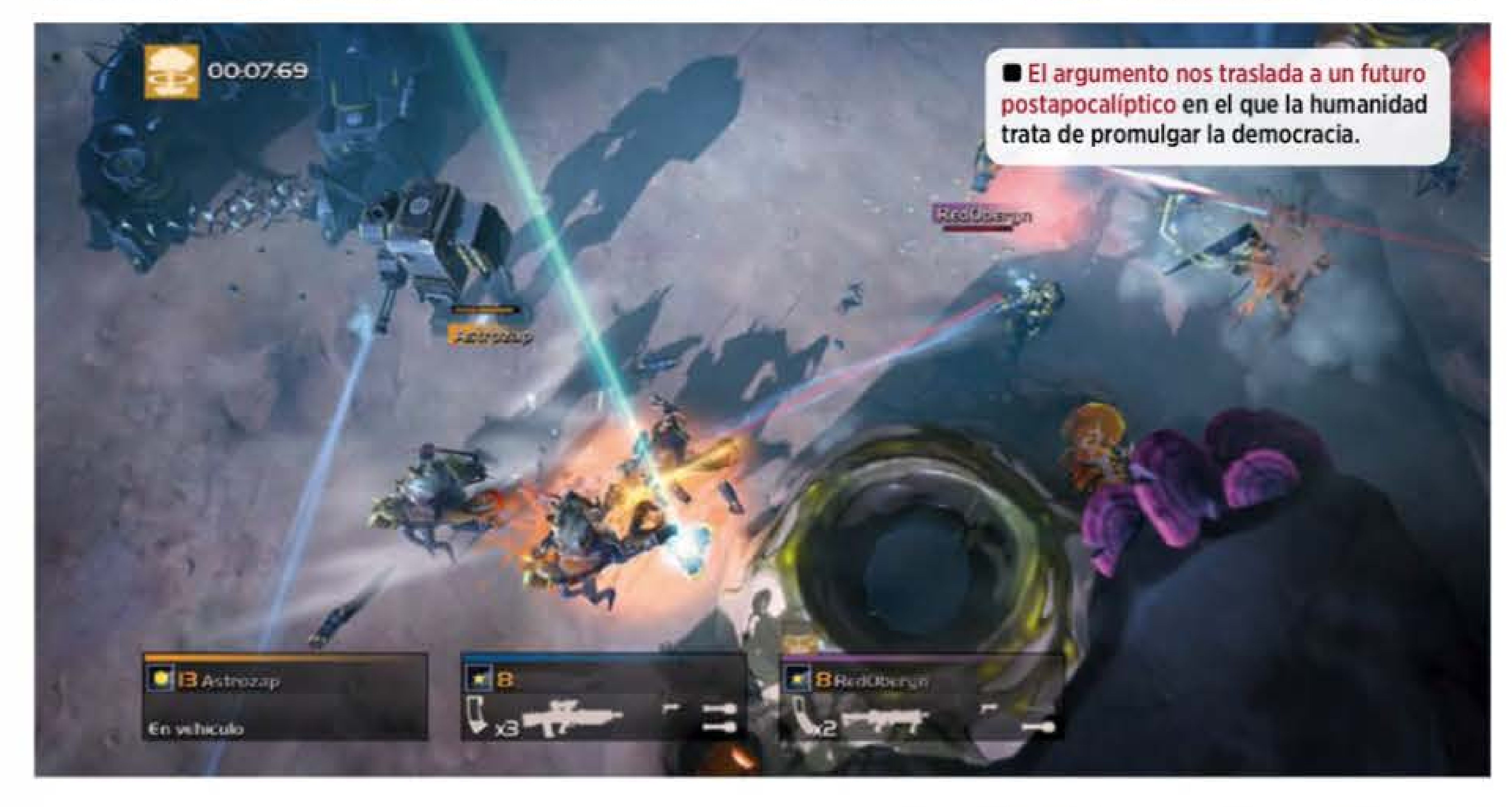
Se puede jugar en solitario, si se desea, pero casi toda la gracia de *Helldivers* está en su cooperativo para cuatro usuarios, a lo que se añade el hecho de que todos nuestros progresos se suman a una especie de campaña global, como si nuestras misiones fuesen sólo pequeñas batallas de una gran guerra online contra los alienígenas. Para facilitar la búsqueda de partidas, se puede acceder a cualquier misión, aunque ya haya empezado. Eso sí, los servidores dan algún que otro fallo y puede suceder que, por ejemplo, estemos jugando solos, el servidor se desconecte... y haya que volver a empe-



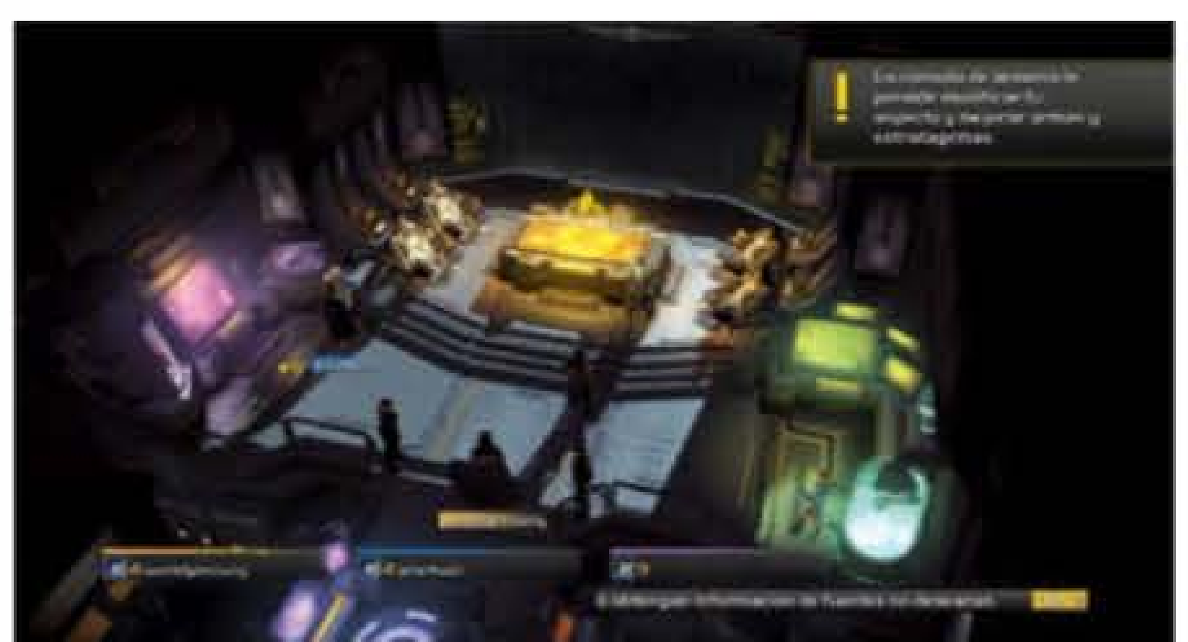
■ Los Helldivers son unos soldados que se encargan de proteger a Supertierra de bichos, cíborgs e iluminados.


Los niveles se generan de forma aleatoria, aunque los elementos que hay dentro de ellos no resultan particularmente variados.


Hay mecánicas de la vieja escuela, como que los protagonistas no puedan separarse, lo que condiciona el avance por los niveles.



El argumento nos traslada a un futuro postapocalíptico en el que la humanidad trata de promulgar la democracia.





Se puede jugar en solitario, pero casi toda la gracia de *Helldivers* está en su cooperativo para cuatro usuarios.

zar desde cero la misión de turno. Aun así, las partidas van muy fluidas, pese a la gran acumulación de elementos que pueden juntarse en pantalla.

Las misiones rezuman esencia añeja, con conceptos como el fuego amigo y una dificultad bastante elevada (se puede elegir entre diez niveles, asociados al rango en el que estemos en ese momento). Por ejemplo, es muy importante elegir cuándo recargar, pues la munición es limitada y, cuando lo hacemos, se desecha toda la munición que quedara en el cargador (el sistema no va por número de balas). El control responde muy bien, aunque lo cierto es que el manejo de todas las armas es muy similar y se echa en falta que se pueda disparar mientras estamos tumbados en el suelo (algo obligatorio si, por ejemplo, hay una torreta en el campo de batalla). Como contraposición, los vehículos y los robots bípedos añaden otra dimensión a la jugabilidad, igual que las mecánicas cooperativas, como el uso de armas pesadas o la recarga asistida.

El apartado técnico cumple bien su cometido, aunque sin excesos. El diseño de los enemigos está muy bien y hay algunos efectos de iluminación notables, pero los escenarios, pese a que se generan de forma aleatoria y tienen diversos paisajes, son bastante planos. En cuanto al sonido, las voces, en español, no aportan gran cosa, pero la banda sonora sí que tiene algunos momentos épicos. Apoyado en su apuesta total por la filosofía "cross", *Helldivers* es un título notable, sobre todo si es para jugarlo junto a personas conocidas.


Los objetivos se repiten bastante: destruir nidos, defender una zona, escoltar rehenes... Al final, hay que ir al punto de extracción.



Al acabar las misiones, recibimos una puntuación que puede ser hasta de tres estrellas. Al pasarse un planeta, hay recompensas.

» ESTRATAGEMAS EN EL CAMPO DE BATALLA

Una de las señas de identidad del juego son las estratagemas. Su funcionamiento es similar al de los típicos paquetes de ayuda de otros shooters, de modo que, para obtener diversos apoyos, hay que trazar combinaciones con la cruceta, lo cual resulta engorroso en plena acción.


SUMINISTROS. Podemos solicitar munición y armas de lo más destructivas, como ametralladoras y lanzallamas.


DEFENSA. Las torretas, los drones o las balizas de distracción son fundamentales para hacer frente a las hordas de enemigos.


ARMAMENTO PESADO. Podemos desplegar diversos vehículos, así como un "exotraje" provisto de una ametralladora.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El 3x1, con todos los "cross" para PS4, PS3 y PS Vita. El cooperativo para cuatro.

» LO PEOR
Se hace algo repetitivo. El online da algún que otro problema, incluso jugando solo.

Te gustará + que... INVOKERS


Te gustará − que... HOTLINE MIAMI 2


75	**» GRÁFICOS** Hay buenos efectos y diseños, si bien no hay nada que deslumbre.
85	**» SONIDO** Está doblado al español y el tema principal de la BSO es tremendo.
78	**» DIVERSIÓN** El cooperativo es genial, pero el desarrollo se hace algo monótono.
85	**» DURACIÓN** Hay misiones para muchas horas, sobre todo si se juega con otros.
NOTA 80	Un gran juego de acción, ideal para disfrutar en compañía de tres amigos más, aunque el desarrollo en sí es monótono.





12

Género: **ACCIÓN/ ESTRATEGIA**

Desarrollador: **OMEGA FORCE**

Editor: **KOEI TECMO**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **59,99 €**

JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **2**

TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **INGLÉS/ JAPONÉS**

BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**

www.koeitecmoeurope.com/



Bladestorm Nightmare plantea dos campañas separadas: una ambientada en la Guerra de los Cien Años y la otra con un ejército de seres sobrenaturales.

PESADILLA EN LA **GUERRILLA**

Bladestorm: Nightmare

En PS3 ya luchamos en la Guerra de los Cien Años. Pero en Omega Force quieren que volvamos al campo de batalla en PS4 con nuevos y sobrenaturales alicientes.

Omega Force ya nos ofreció su particular visión de la Guerra de los Cien Años en clave de beat'em up con toques estratégicos en los primeros tiempos de PS3. Ahora, ocho años después, nos llega su "remasterización" a PS4, con bastantes mejoras bajo el brazo empezando por el modo *Nightmare* que ya apunta el título.

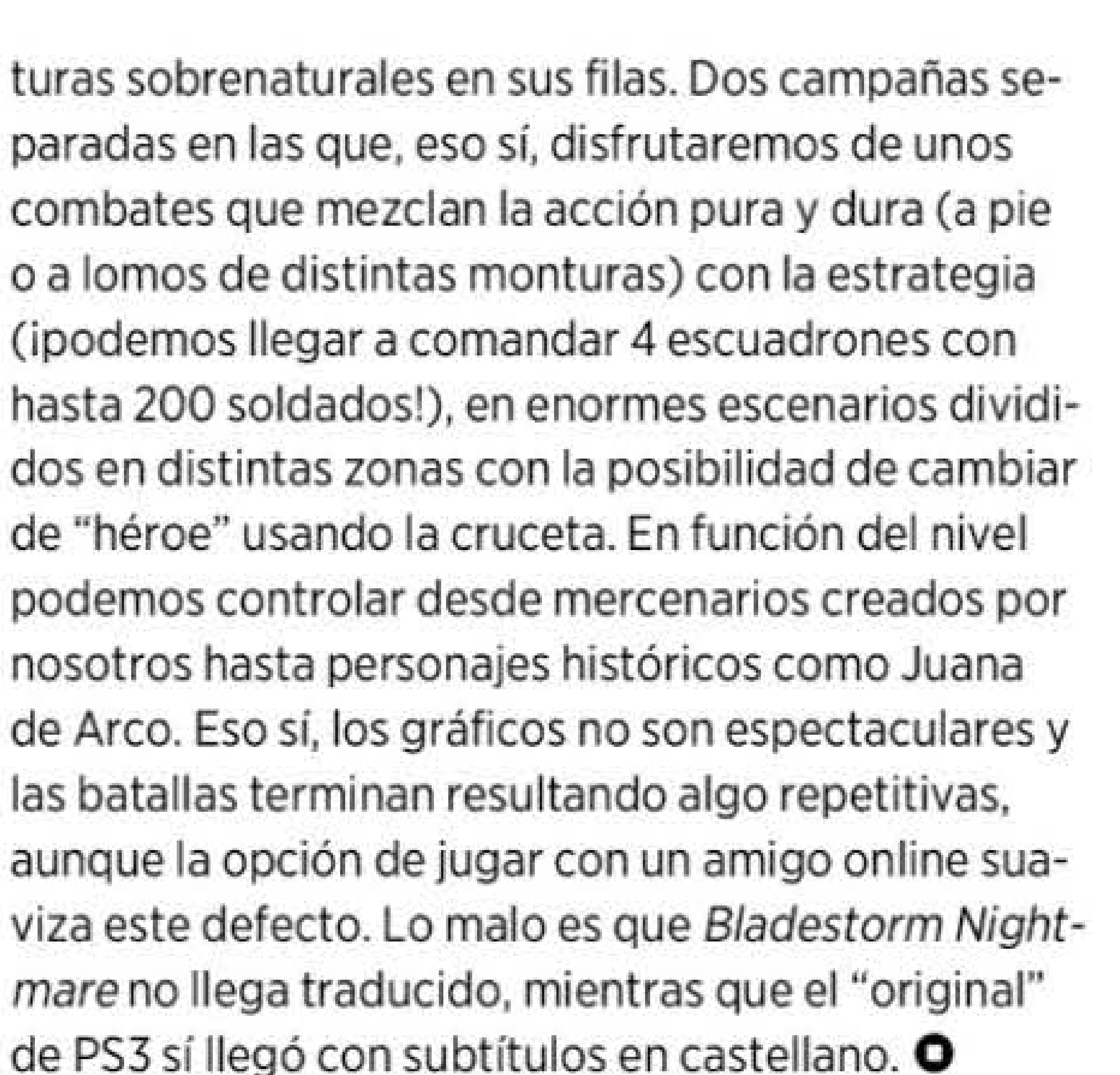
***Bladestorm Nightmare* se ambienta en el siglo XIV, en plena liza** entre Inglaterra y Francia. Si elegimos el modo "normal" básicamente participaremos en esta guerra en un desarrollo tal y como vimos en *Bladestorm: The Hundred Years' War* de PS3. Pero si elegimos *Nightmare*, descubriremos que un nuevo ejército entra en escena: con dragones, grifos, cíclopes gigantes, trasgos y demás criaturas sobrenaturales en sus filas. Dos campañas separadas en las que, eso sí, disfrutaremos de unos combates que mezclan la acción pura y dura (a pie o a lomos de distintas monturas) con la estrategia (¡podemos llegar a comandar 4 escuadrones con hasta 200 soldados!), en enormes escenarios divididos en distintas zonas con la posibilidad de cambiar de "héroe" usando la cruceta. En función del nivel podemos controlar desde mercenarios creados por nosotros hasta personajes históricos como Juana de Arco. Eso sí, los gráficos no son espectaculares y las batallas terminan resultando algo repetitivas, aunque la opción de jugar con un amigo online suaviza este defecto. Lo malo es que *Bladestorm Nightmare* no llega traducido, mientras que el "original" de PS3 sí llegó con subtítulos en castellano.



Podemos jugar online con un amigo, cooperando o en misiones "tipo versus" como Capturar bases, etc.



Se han mejorado las texturas, el "frame rate"... Pero aún así sus gráficos siguen siendo poco vistosos.





» ASÍ COMBATIMOS EN ESTA **GUERRA** "REMASTERIZADA"



1 **PERSONAJES.** Según la misión manejaremos a mercenarios creados por nosotros (con un buen editor) o a personajes como Juana de Arco

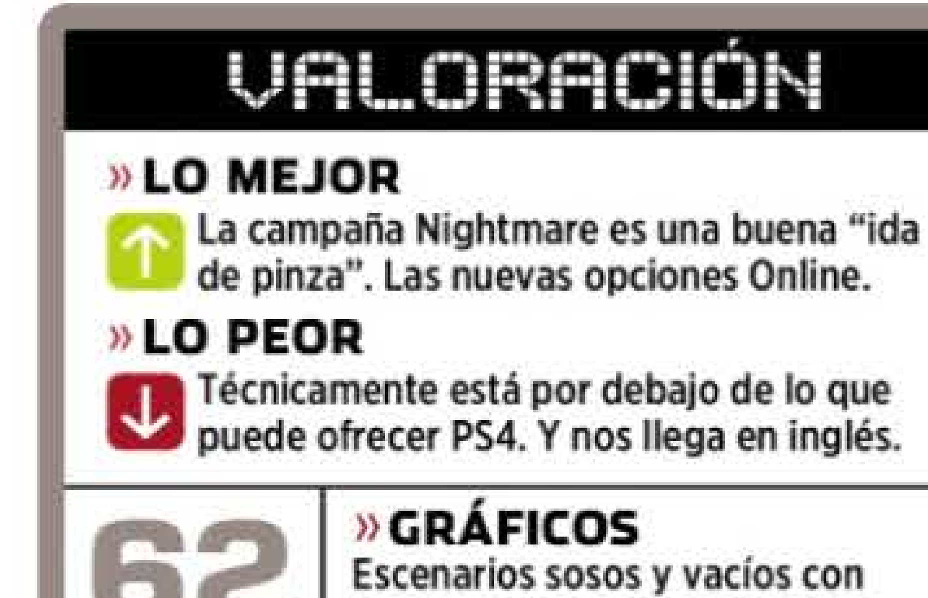


2 **ACCIÓN.** A pie o a lomos de distintas monturas participaremos en batallas multitudinarias en escenarios enormes. Hay variedad de armas.



3 **ESTRATEGIA.** Además, comandaremos distintas unidades con un sistema que tiene su miga y que hay que dominar para poder vencer.

VALORACIÓN

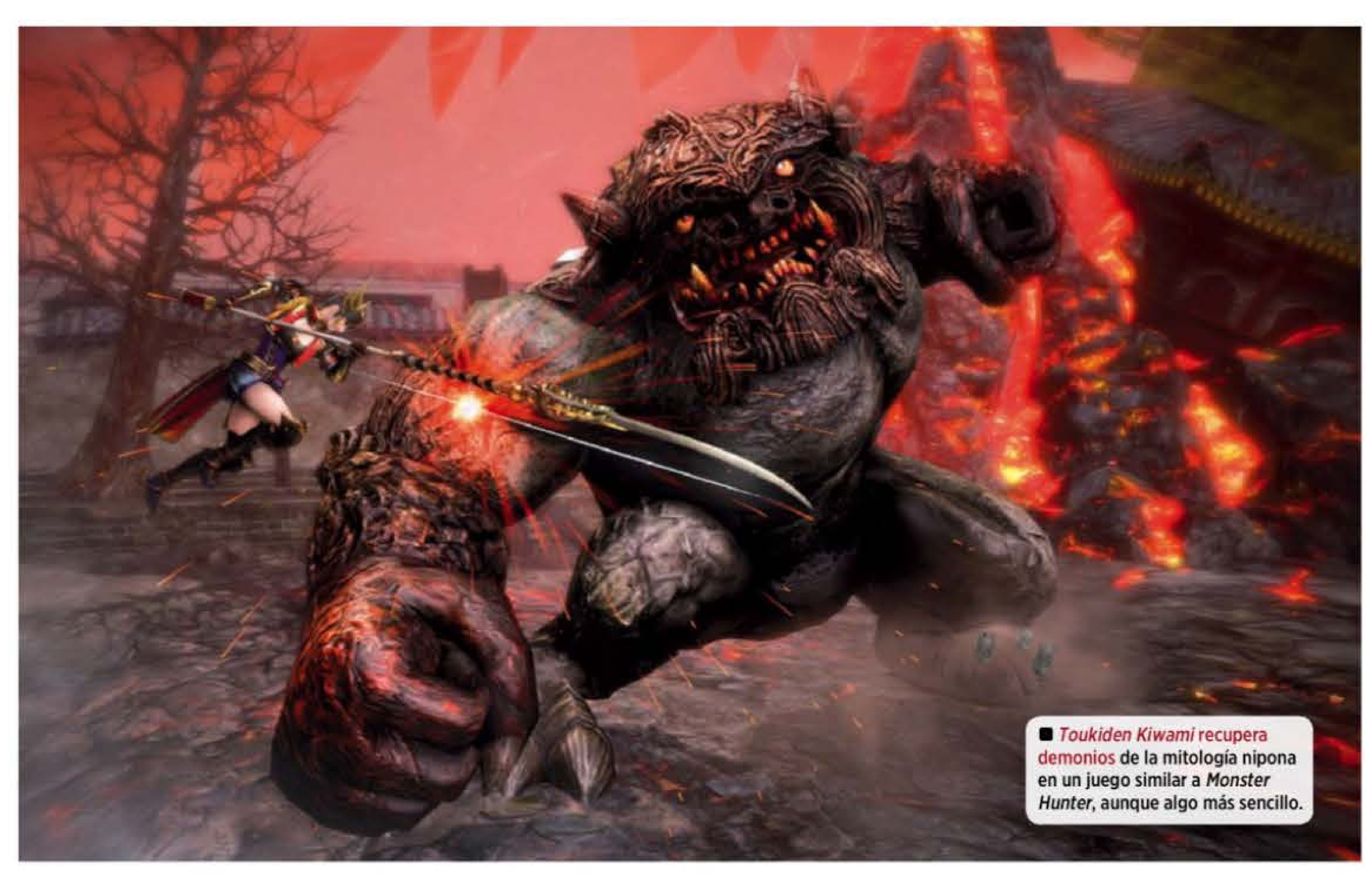


» LO MEJOR
La campaña Nightmare es una buena "ida de pinza". Las nuevas opciones Online.

» LO PEOR
Técnicamente está por debajo de lo que puede ofrecer PS4. Y nos llega en inglés.

62	**» GRÁFICOS** Escenarios sosos y vacíos con "popping", enemigos clónicos...
78	**» SONIDO** Buenos efectos, apropiada banda sonora y voces en inglés o japonés.
73	**» DIVERSIÓN** Es algo repetitivo, pero esto no le importará a los fans de los Musou.
85	**» DURACIÓN** Supera las 20 horas fácilmente y el Online le da un "plus" de duración.
NOTA 68	**Un juego estilo *Dynasty Warriors* con un fuerte toque estratégico y una ambientación única que por desgracia llega en inglés.**





■ Toukiden Kiwami recupera demonios de la mitología nipona en un juego similar a *Monster Hunter*, aunque algo más sencillo.

LAS **CACERÍAS** (DE DEMONIOS) LLEGAN A PS4

Toukiden Kiwami

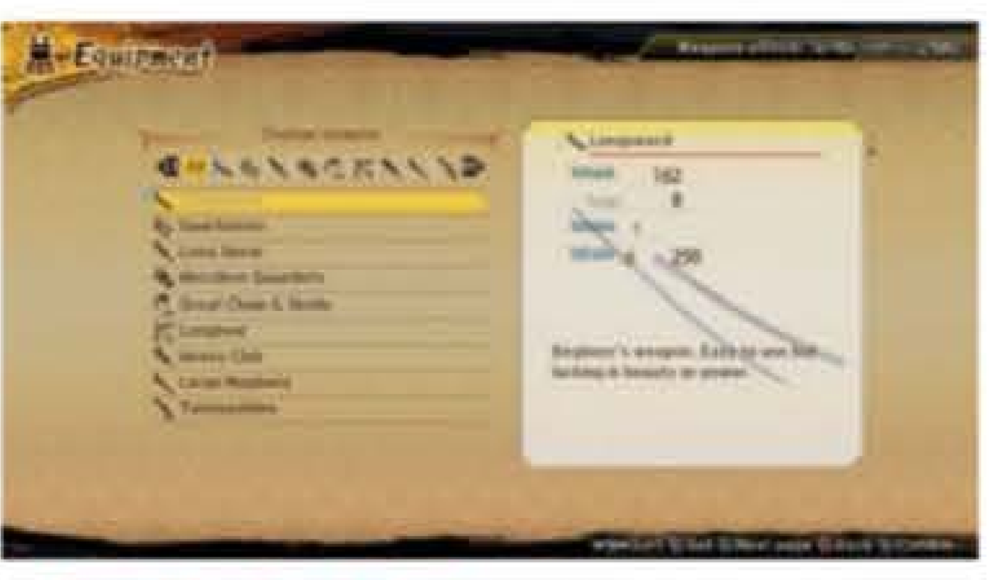
Este divertido juego de cacerías a lo *Monster Hunter* que se lanzó en Vita hace algo más de un año, regresa con una versión más completa y también para PS4.

Capcom nos dejó sin *Monster Hunter* en las consolas de Sony, aunque Koei Tecmo y su estudio Omega tomaron el relevo con *Toukiden The Age of Demons*, que nos invitó a cazar demonios (Onis) con un enfoque más directo, que restaba importancia a la gestión del inventario y apostando por unos combates más ágiles. Un espíritu que continúa *Kiwami* para Vita y PS4.

***Kiwami* incluye *The Age of Demons* y una nueva trama,** que añade una cantidad de contenido equiparable a la del juego original, engordando así el número de misiones, compañeros, enemigos, armas... Las misiones son muy típicas y casi todo se reduce a masacrar Onis aunque se han añadido dos nuevos tipos de misiones, con mejores recompensas. Siempre cazamos acompañados por tres personajes, bien controlados por la consola (les podemos dar instrucciones básicas) o manejados por otros jugadores (online en PS4 y online o local en Vita), con los que ahora podemos realizar un devastador ataque final conjunto. Técnicamente, luce ligeramente mejor en PS4, pero tampoco nada del otro mundo. Al fin y al cabo *Kiwami* tiene juego cruzado (los jugadores de ambas consolas pueden jugar juntos) y Vita, que mantiene muy bien el tipo, debe mover el mismo juego. También tiene cross-save y podemos importar la partida del primer *Toukiden*, pero no es cross-buy... La suma es un juego muy entretenido que te enganchará a poco que te atraiga el tema de las cacerías con cooperativo para cuatro.



■ El combate es más ágil que en *Monster Hunter*, con ayudas como esta visión para ver el estado del enemigo.



■ *Kiwami* llega sin traducir, por lo que si no controlas el idioma te perderás detalles de la trama, los menús...



① **CONTENIDO.** El juego incluye *Age of Demons* y una nueva historia con nuevas misiones, aliados... Se puede importar la partida del primero.

② **NUEVAS MISIONES.** Se añaden dos nuevos tipos, las infinitas y las de emergencia, con enemigos más duros, mejores recompensas, etc.

③ **NUEVO EQUIPO.** La cifra de armas sube hasta 1000, hay 100 sets de armaduras, 100 nuevos mitamas o espíritus que nos confieren poderes...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Cross-save, cross-play. Sus ágiles combates. Ideal si *MH* te agobia con sus opciones.

» LO PEOR

No es cross-buy. Llega en inglés. Muchos tiempos de carga. Misiones muy típicas.

80	**» GRÁFICOS** En Vita cumplen. En PS4, aunque más efectistas, no sorprenden.
84	**» SONIDO** Buenas melodías y efectos, con voces en inglés y japonés.
85	**» DIVERSIÓN** Las misiones no son muy variadas, pero el combate atrapa.
90	**» DURACIÓN** Dos campañas, nuevos tipos de misión... hay juego para rato.
NOTA 85	Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración.







Nuestro protagonista ha pasado una noche de borrachera y tiene un accidente de coche.

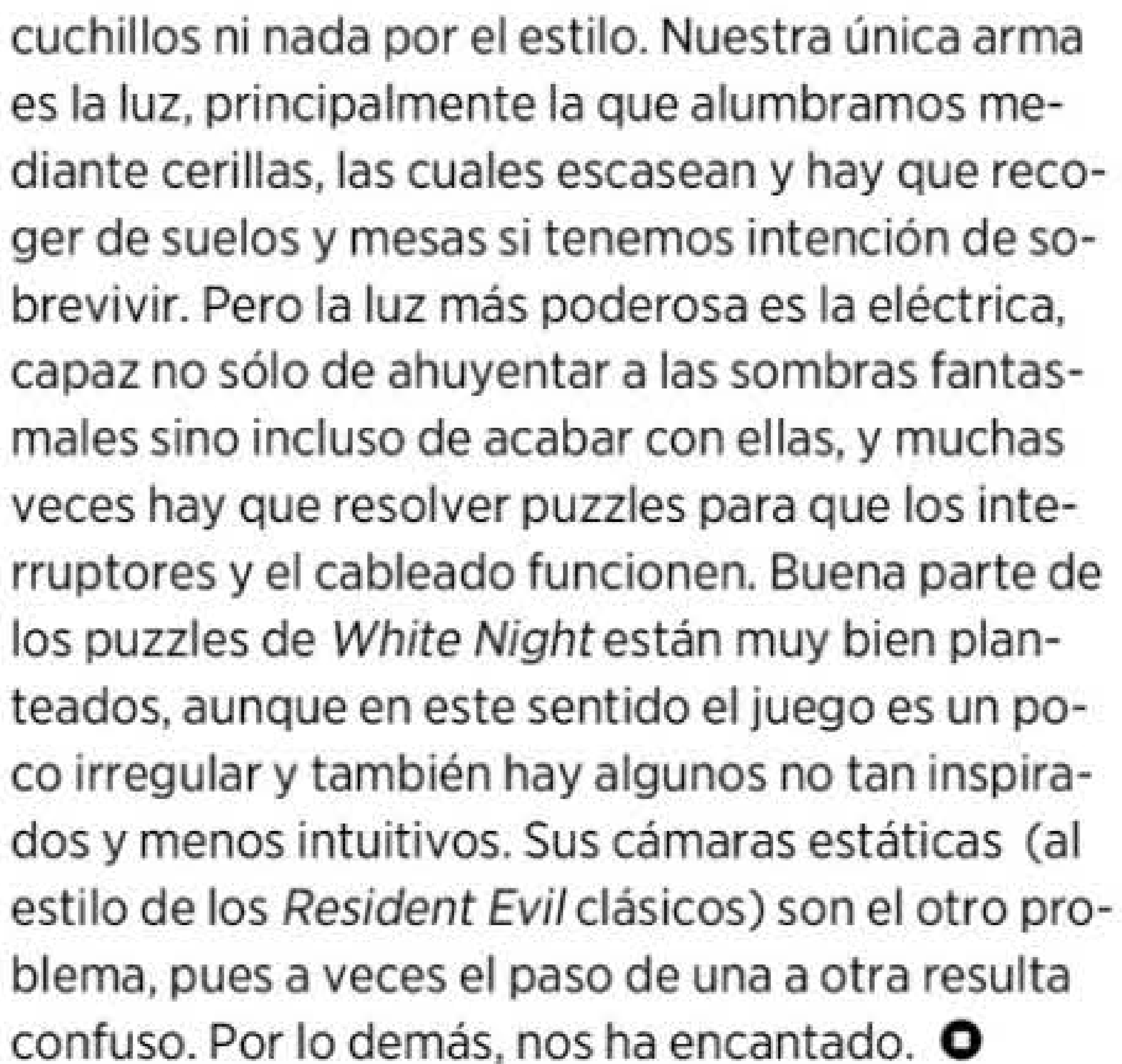
LA NOCHE MÁS **OSCURA,** LA LUZ MÁS **BRILLANTE**

White Night

Una mansión del Boston de 1938, donde aún se siente el impacto de la Gran Depresión, es el escenario de este juego de terror con estética de cine negro.

Tras sufrir un accidente de coche bajo los efectos del alcohol, nuestro protagonista acude conmocionado a una vieja y cercana mansión en busca de ayuda. Una vez dentro no encuentra ni rastro de vida humana, pero sí las fantasmales sombras de una vieja aristócrata muerta hace años y fragmentos de una horrorosa historia familiar llena de calamidades.

Ahora el objetivo es mantenerse a salvo de estas amenazas de ultratumba, encontrar una salida de tan lúgubre morada y de paso entender mejor los sucesos tan terribles que allí han acontecido durante las últimas décadas. Estamos ante un survival horror, pero en ningún momento podemos defendernos de las amenazas con pistolas,



cuchillos ni nada por el estilo. Nuestra única arma es la luz, principalmente la que alumbramos mediante cerillas, las cuales escasean y hay que recoger de suelos y mesas si tenemos intención de sobrevivir. Pero la luz más poderosa es la eléctrica, capaz no sólo de ahuyentar a las sombras fantasmales sino incluso de acabar con ellas, y muchas veces hay que resolver puzzles para que los interruptores y el cableado funcionen. Buena parte de los puzzles de *White Night* están muy bien planteados, aunque en este sentido el juego es un poco irregular y también hay algunos no tan inspirados y menos intuitivos. Sus cámaras estáticas (al estilo de los *Resident Evil* clásicos) son el otro problema, pues a veces el paso de una a otra resulta confuso. Por lo demás, nos ha encantado.



En esta gran mansión se desarrolla la aventura, y es mucho más grande de lo que parece en la imagen.



Este es el fantasma "bueno" y le encanta la música. Ella nos ayuda... todo lo contrario que Margaret.

VALORACIÓN

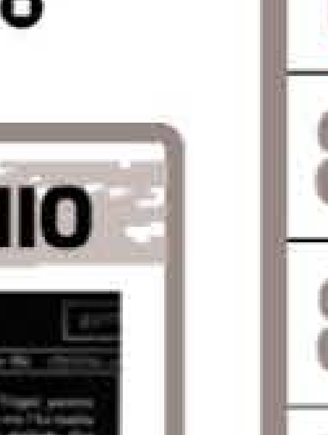
» LO MEJOR

Su estética y ambientación. El uso de la luz. Los personajes y sucesos que descubriréis.

» LO PEOR

A veces la cámara juega malas pasadas. No todos los puzzles son igual de brillantes.

88	**» GRÁFICOS** Gran apartado artístico en todos los sentidos. Mucha personalidad.
85	**» SONIDO** La banda sonora contribuye a crear un clima inquietante.
80	**» DIVERSIÓN** Una delicia de juego, aunque con altibajos en puzzles y cámara.
74	**» DURACIÓN** Os llevará sólo unas 6 horas, lo cual es razonable para su precio.
NOTA 80	Un juego de terror muy especial, que dejará una huella en vosotros. Vale la pena jugarlo, pese a algunos fallos.



» SOBREVIVIENDO CON LA AYUDA DE LAS **CERILLAS** Y EL **INGENIO**



① **EN LA OSCURIDAD.** Las cerillas son necesarias. Si se acaban, al prota le dará un ataque y volveremos al último punto de guardado.

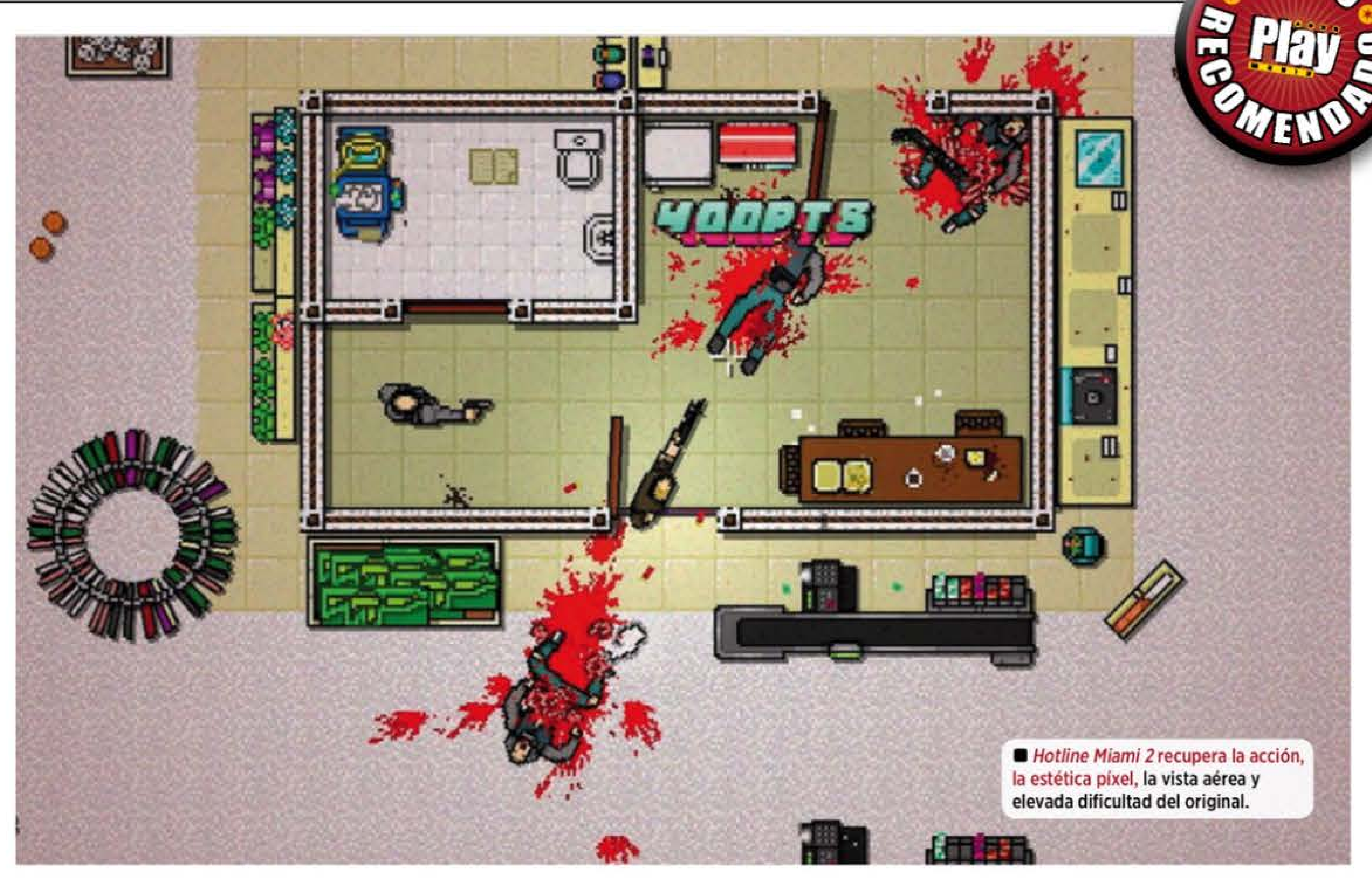


② **PUZZLES.** Normalmente están relacionados con el uso de la luz y tenemos que iluminar ciertas zonas para poder avanzar en el juego.



③ **COLECCIONABLES.** Al avanzar encontramos recortes de periódico y fragmentos de diarios que ayudan a entender mejor la trama.





■ *Hotline Miami 2* recupera la acción, la estética píxel, la vista aérea y elevada dificultad del original.

JUEGO Play RECOMENDADO

UNA HISTORIA DE **VIOLENCIA** MÁS BRUTAL Y REFINADA

Hotline Miami 2

Uno de los juegos indie mejor valorados de 2012 regresa con una secuela que, sin salirse demasiado de la fórmula original, vuelve a conquistar a lo grande...

En 2012, *Hotline Miami* fue un soplo de aire fresco al combinar una estética pixelada (desde una perspectiva cenital) con un desarrollo ultraviolento, que nos contaba la confusa historia de un asesino dispuesto a cumplir los alocados encargos que le dejaban en el contestador, todos ellos orientados a acabar con la mafia rusa de Miami. Un desarrollo tremendamente adictivo, en parte por su dificultad elevada y capacidad para picar, que junto a su inolvidable banda sonora electrónica crearon un impactante cóctel.
Y sobre estos mimbres, sus creadores, Dennaton Games, han parido una secuela que, aunque continuista y habiendo perdido parte de la frescura del original, sigue siendo igual de adictiva, quizá porque no abundan los juegos de este corte. No hay grandes novedades jugables, salvo que hay más niveles, más tipos de personaje (manejamos más de una docena a lo largo de la historia) y situaciones, más armas y nuevos enemigos que sólo se pueden derrotar con armas de fuego o blancas... aunque su esencia sigue intacta. ¿Una prueba de ello? El control es idéntico al original.

***Hotline Miami 2* es, además, cross-buy** y por 14,99 € te lo llevas para PS4, PS3 y Vita, ofreciendo en cada versión detalles de control adaptados (en PS4 y Vita usamos el touchpad o la pantalla táctil). Tiene salvado en la nube, por lo que puedes jugar en la consola que prefieras y tendrás tu partida siempre actualizada, un detalle más para disfrutar de esta adictiva joya.



■ Controlamos una docena de personajes. Alguno, como este son dos, armados con pistola y motosierra.



■ Nuevas armas, nuevos tipos de enemigo... *Hotline Miami 2* no inventa nada nuevo, pero sí refina la fórmula.

» PONTE LA **MÁSCARA** Y PREPÁRATE PARA UNA ORGÍA DE BALAS



① **ACCIÓN.** Los tiros son los que mandan, aunque aquí encontrarás incluso personajes que no usan armas (y tiran de puños y "sigilo").



② **DIFICULTAD.** Es más elevada que en el original, pero nada que no se supere repitiendo y memorizando lo que funciona. Pica de lo lindo...

③ **Y CON "MUSICÓN".** 49 cortes forman su espectacular banda sonora de corte electrónico, que se te grabará a fuego en los tímpanos.



VALORACIÓN

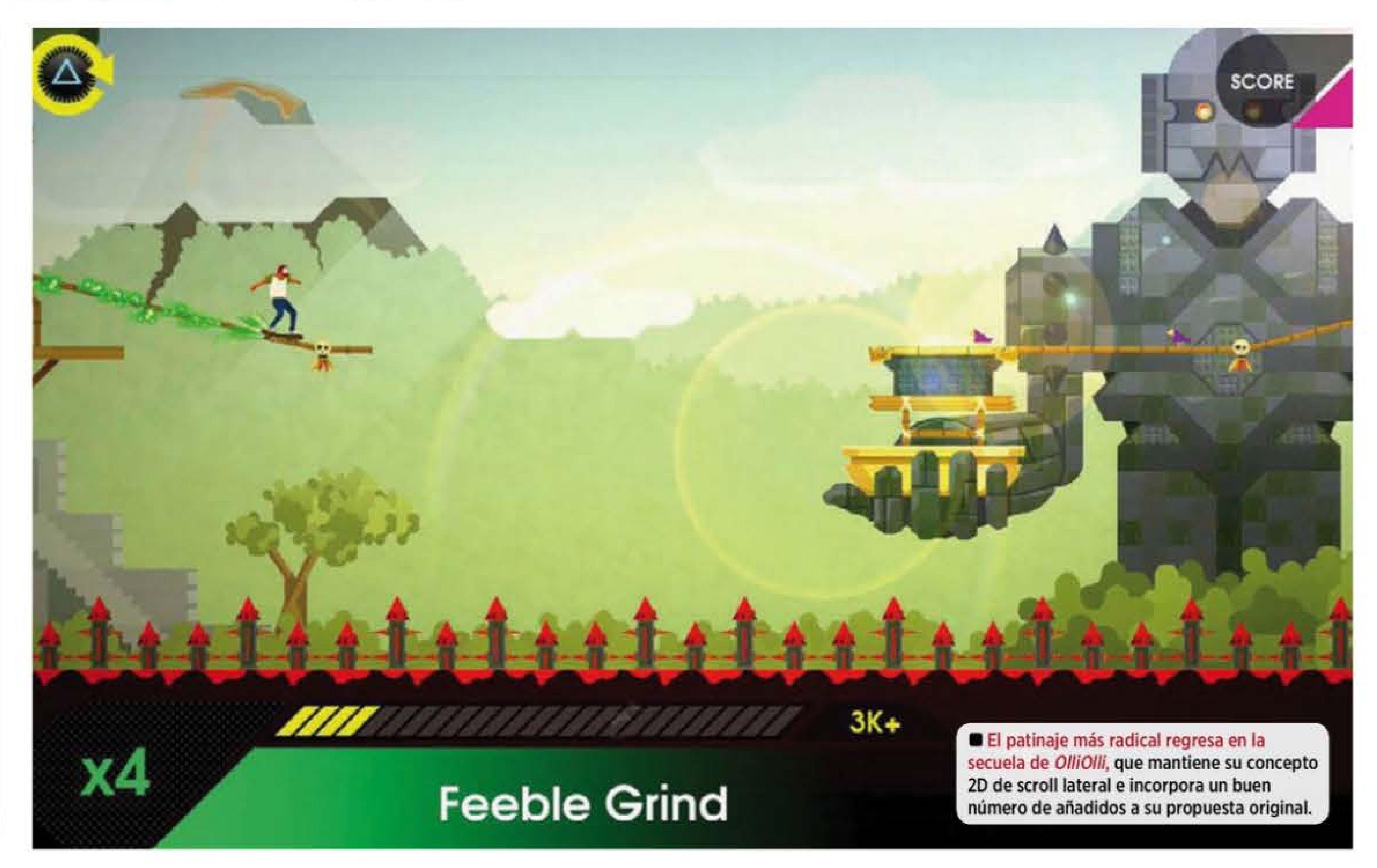
» LO MEJOR
Estética, banda sonora, mayor variedad de personajes, más niveles... Engancha.

» LO PEOR
Es muy continuista y no se aleja de lo visto en el original. La trama es algo confusa.

83	**» GRÁFICOS** Estética pixelada en todo su esplendor, sin escatimar detalles.
90	**» SONIDO** Buenos efectos e insuperable banda sonora (si te va la electrónica).
85	**» DIVERSIÓN** La fórmula "ensayo y error" preside el desarrollo... y pica mucho.
85	**» DURACIÓN** Unas 9-10 horas, más Nueva Partida + que modifica muchas cosas.
NOTA 86	**Ha perdido parte de la frescura del original, pero eso no impide que sea un soberbio y adictivo juego de acción.**







El patinaje más radical regresa en la secuela de *OlliOlli*, que mantiene su concepto 2D de scroll lateral e incorpora un buen número de añadidos a su propuesta original.

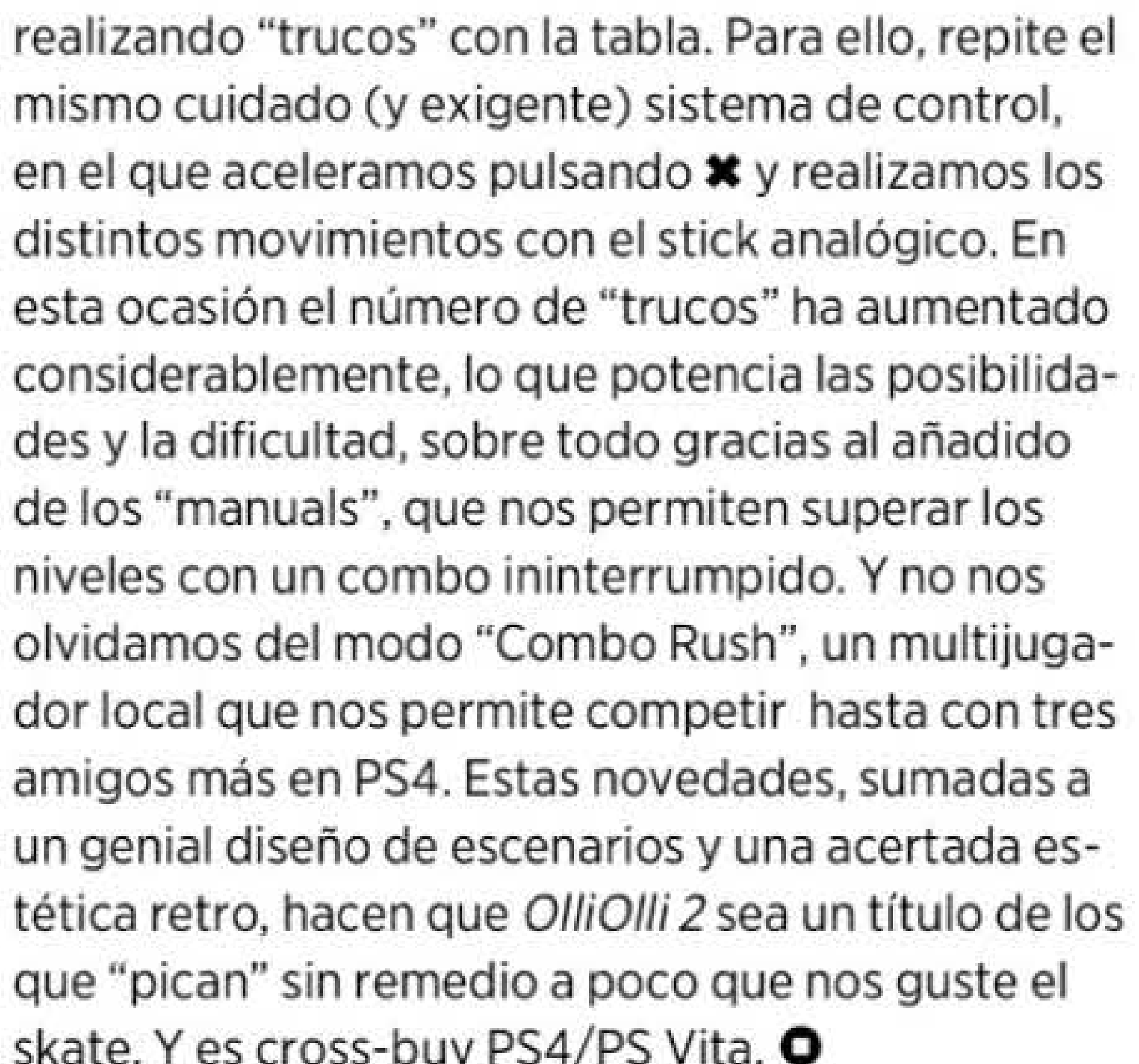
PATINAJE EXTREMO EN 2 DIMENSIONES

OlliOlli 2: Welcome to Olliwood

Vuelve a PS Store uno de los títulos de skate más divertidos de los últimos tiempos. ¿Listos para demostrar que sois unos ases con la tabla?

Tras sorprendernos el pasado año con un juego descargable de skate de aspecto retro y muy divertido, los británicos de Roll7 vuelven a la carga con *OlliOlli 2 Welcome to Olliwood*, una secuela que toma como base todos los elementos del primer título pero que suma una serie de añadidos que hacen que su experiencia sea mucho más profunda y, sobre todo, un reto para los "skaters" más valientes.

Como en el primer juego, en *OlliOlli2* tenemos que superar 50 niveles de scroll lateral, que están repletos de plataformas y peligros, y en los que nuestra meta es, además de completar algunos objetivos como conseguir un objeto determinado, obtener la máxima puntuación posible



realizando "trucos" con la tabla. Para ello, repite el mismo cuidado (y exigente) sistema de control, en el que aceleramos pulsando ✖ y realizamos los distintos movimientos con el stick analógico. En esta ocasión el número de "trucos" ha aumentado considerablemente, lo que potencia las posibilidades y la dificultad, sobre todo gracias al añadido de los "manuals", que nos permiten superar los niveles con un combo ininterrumpido. Y no nos olvidamos del modo "Combo Rush", un multijugador local que nos permite competir hasta con tres amigos más en PS4. Estas novedades, sumadas a un genial diseño de escenarios y una acertada estética retro, hacen que *OlliOlli 2* sea un título de los que "pican" sin remedio a poco que nos guste el skate. Y es cross-buy PS4/PS Vita. ●



Sus gráficos de estilo 16 bits también repiten, pero han sido ligeramente mejorados y logran convencer.



El multijugador local para 4 skaters y retos online diarios contribuyen a aumentar la duración.



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Los nuevos "trucos" y el diseño de niveles, que nos invitan a superarnos una y otra vez.

» **LO PEOR**
No sorprende como el primero. Su dificultad en niveles avanzados es muy elevada.

75	» **GRÁFICOS** Mantiene (y mejora ligeramente) la estética retro del primer juego.
74	» **SONIDO** Las melodías, de corte electrónico, acompañan sin destacar.
88	» **DIVERSIÓN** Su directa propuesta logra picar sin remedio desde el minuto uno.
00	» **DURACIÓN** 50 niveles son pocos pero es rejugable y con multijugador local.
NOTA 86	Mantiene la fórmula original y la amplía con nuevos niveles, movimientos y una curva de dificultad ajustada y exigente.

» SURCANDO LA **JUNGLA DE ASFALTO** CON NUESTRA TABLA



① **ACELERAR.** El avance de nuestro patinador en los escenarios es automático, pero con ✖ controlamos su impulso y velocidad.

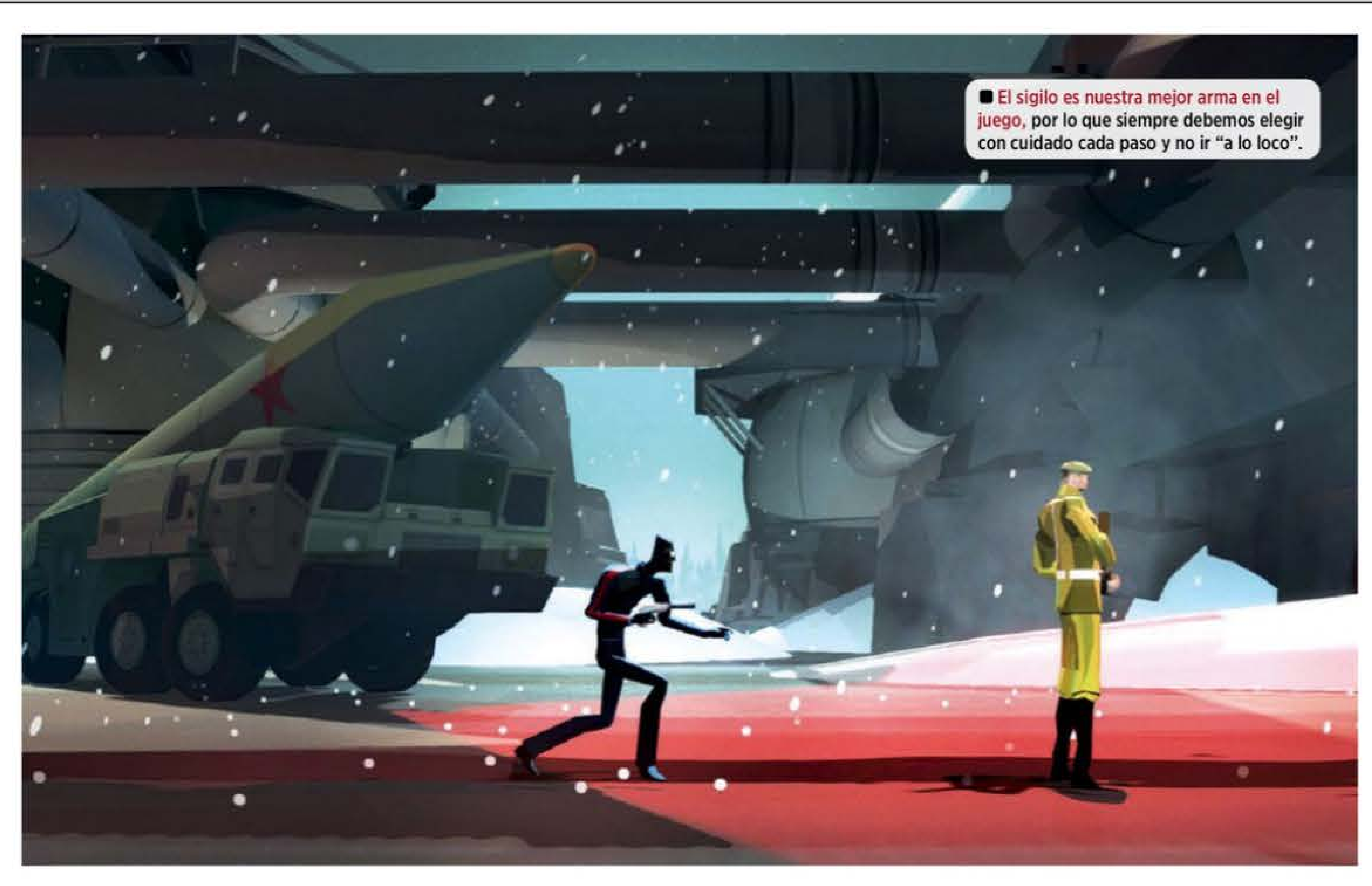


② **SALTAR.** Los "trucos" se realizan con el stick analógico y nos permiten hacer todo tipo de diabluras y "grindar" grandes distancias.



③ **AJUSTAR.** La inclusión de "manuals" aporta mucha variedad y nos posibilitan encadenar combos sin limitaciones.





■ El sigilo es nuestra mejor arma en el juego, por lo que siempre debemos elegir con cuidado cada paso y no ir "a lo loco".

UN **SUPERAGENTE** DE ESTILO CLÁSICO

CounterSpy

El trabajo de espía no es fácil... sobre todo si la integridad de la Luna está en tus manos. ¡La que nos espera en este juego de PS Store!

La Guerra Fría ha estallado entre dos naciones ficticias que compiten por un objetivo nada convencional: ser la primera en volar por los aires la Luna con un misil nuclear. Así, y con el objetivo de proteger nuestro querido satélite, en *CounterSpy* asumimos el papel de un espía que debe infiltrarse en las bases militares de ambas potencias con el fin de desbaratar sus planes.

Espiando a la antigua usanza. Desde una perspectiva lateral, y a lo largo de una serie de niveles que se generan aleatoriamente, nuestro objetivo es superar diferentes misiones utilizando todas nuestras habilidades de espionaje, que incluyen la exploración de los escenarios, el buen uso del sigilo y, en menor medida, nuestra puntería con armas de fuego, momentos de acción en los que la cámara cambia de perspectiva para situarse a la espalda del protagonista, aportando algo de variedad a un desarrollo que, si bien no deslumbra, sí que consigue entretener gracias a elementos como el sistema de mejoras de armas o habilidades. Una cuidadísima estética retro, ambientada en los años 50 y 60 (no sin cierto sentido del humor), sirve de perfecto escenario para un título descargable muy correcto, pero que no aporta nada realmente nuevo a nivel jugable y al que le pasa factura su reducida duración. Eso sí, al menos cuenta con la ventaja de ser un título cross-buy, por lo que con una única compra podemos disfrutarlo en PS4, PS3 y PS Vita, además es cross-save por lo que podemos compartir partidas.





■ Estética "retro" inspirada en la década de los 50 y 60 dota de una gran personalidad a la aventura.



■ En los momentos de acción la cámara se sitúa a nuestra espalda, como si de un shooter se tratara.

» ASÍ NOS CONVERTIMOS EN **AGENTE ESPECIAL**



① **EXPLORACIÓN.** Investigar a fondo los escenarios en busca de documentos secretos o zonas ocultas es una de las tareas principales.



② **SIGILO.** Cámaras de seguridad, guardias enemigos... toca moverse como una sombra para no elevar el nivel de alerta en las bases.



③ **ACCIÓN.** En los tiroteos la cámara vira hasta una perspectiva de tercera persona, permitiéndonos apuntar con precisión.



VALORACIÓN

» LO MEJOR

Su cuidada estética y sentido del humor, y la combinación de 2D con momentos 3D.

» LO PEOR

Al desarrollo le falta variedad y su duración es escasa (unas 3 horas más o menos).

82	**» GRÁFICOS** Destaca su genial ambientación inspirada en los años 50 y 60.
75	**» SONIDO** Las melodías y los efectos cumplen su cometido sin deslumbrar.
74	**» DIVERSIÓN** Es original, pero demasiado lineal y al desarrollo le falta variedad.
69	**» DURACIÓN** Quizá su mayor lacra. Puede completarse en menos de 3 horas.
NOTA 72	**Una correcta mezcla de acción y sigilo aderezada con una genial ambientación. Lástima que su duración sea tan poca.**

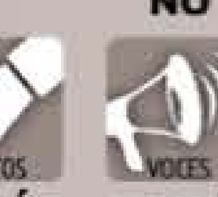








Género: **ROL**
Desarrollador: **ALFA SYSTEM**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**



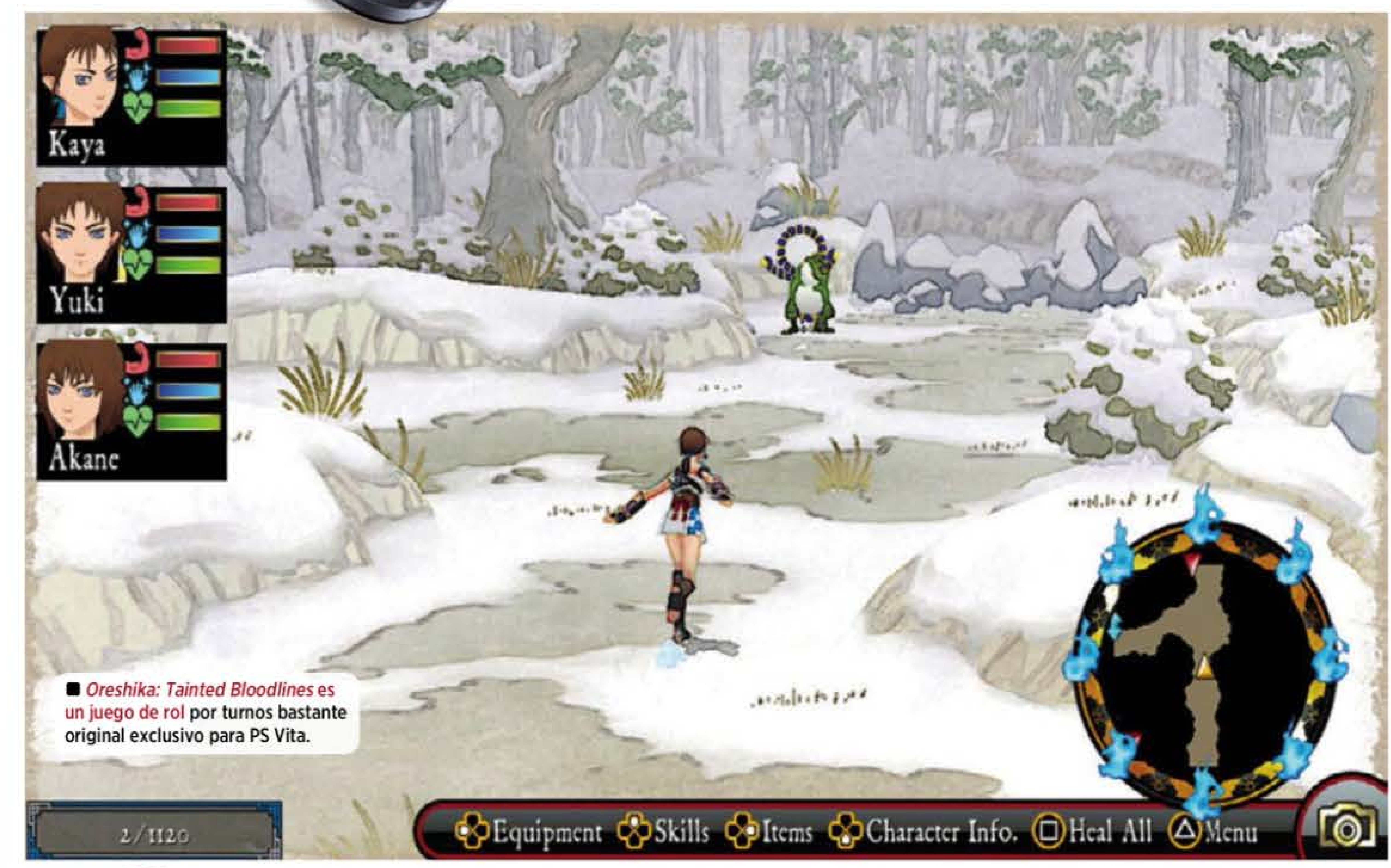




JUGADORES **1** · ONLINE/WIFI **NO** · TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **JAPONÉS**

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero
- Cámara delantera

es.playstation.com



Oreshika: Tainted Bloodlines es un juego de rol por turnos bastante original exclusivo para PS Vita.

EN ESTE JUEGO DE ROL, EL **TIEMPO** ES ORO

Oreshika: Tainted Bloodlines

Un Nexus 6 de "Blade Runner" tiene una vida útil de cuatro años... justo el doble de lo que pueden vivir nuestros héroes en este curioso juego de rol.

Sony trae a Europa *Oreshika: Tainted Bloodlines*, la secuela de *Ore no Shikabane wo Koete Yuke*, otro RPG que salió sólo en Japón en 1999 para la primera PlayStation y cuya historia se desarrolla 100 años antes de lo acontecido en este *Tainted Bloodlines* (tranquilos que no hay mucha relación argumental entre ambos).

***Oreshika: Tainted Bloodlines* es un "dungeon crawler" bastante original** en su forma y en su fondo. La historia nos sumerge en lo que aquí solemos llamar de forma genérica "el Japón feudal", aunque con los inevitables toques fantásticos. Ante la pérdida de una serie de reliquias, nuestro clan es exterminado. Pero no todo está perdido. Tendremos una oportunidad de devolver el esplendor a nuestro clan reproduciéndonos con los dioses si logramos derrotar a los demonios (los oni). Y más nos vale aumentar nuestra progenie ya que la vida de nuestros héroes dura sólo dos años (en tiempo de juego) y tendremos que ir reemplazándolos. Así pues, el paso del tiempo es un factor importante, ya que los meses avanzan durante las misiones y tendremos que planificar cuidadosamente nuestros pasos, asegurándonos una "descendencia" variada para acometer las misiones de dificultad creciente que nos iremos encontrando. Una vez asimilemos los conceptos básicos (en un arranque que puede abrumar con tanta explicación y menús), el objetivo principal es derrotar demonios mientras exploramos mazmorras cumpliendo diversas condiciones y consiguiendo objetos, mientras el tiempo pasa de forma inexorable. Siempre tenemos que ser conscientes de si nos compensa o

Más vale que no os encariñéis con los héroes de *Oreshika*, ya que sólo pueden vivir dos años y hay que ir reemplazándolos.

» ASÍ DEVOLVEREMOS EL **ESPLENDOR** A NUESTRO CLAN



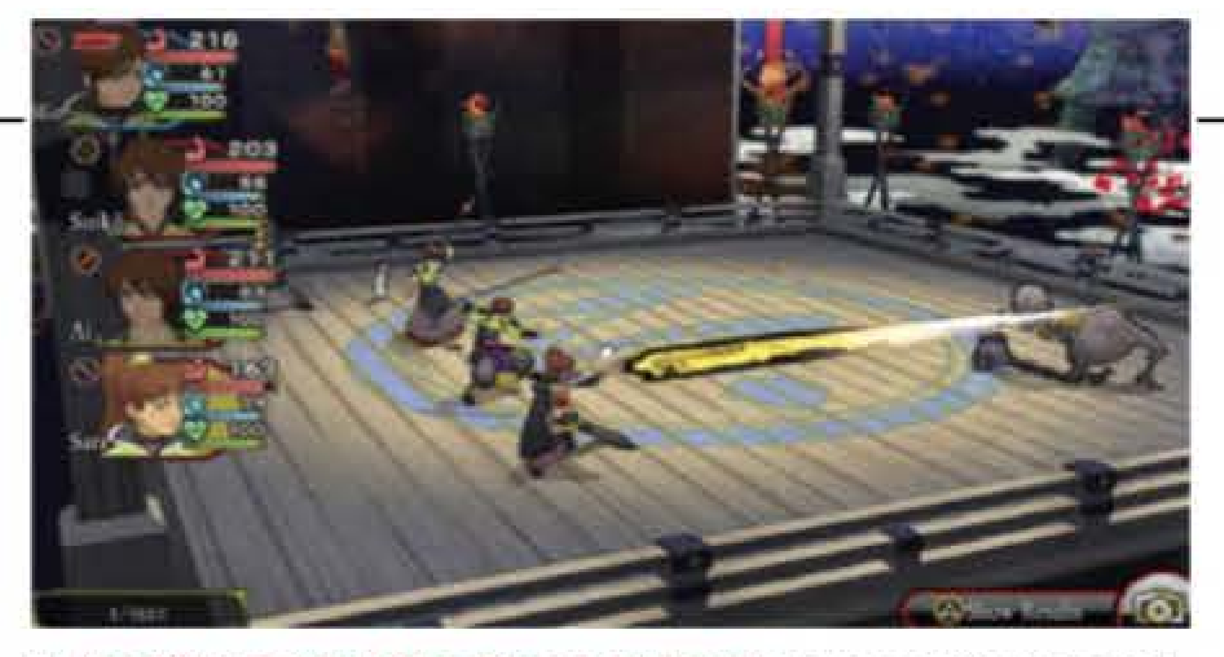
① **DESCENDENCIA.** Nuestros héroes tienen una fecha de caducidad de dos años. Debemos asegurar una descendencia variada y de garantías.



② **EXPLORACIÓN.** Recorremos variopintas mazmorras para cumplir distintos objetivos mientras el tiempo pasa de forma implacable...



③ **COMBATES.** Los combates no son aleatorios pero sí por turnos, con un gran abanico de opciones posibles (algunas realmente curiosas).



■ *Oreshika: Tainted Bloodline* se ambienta en lo que llamamos "el Japón feudal", aunque con no pocos toques fantásticos.



■ Las mazmorras son en 3D pero en el resto del juego se usa y abusa de menús, secuencias estáticas y secuencias en plan anime.



■ Para reconstruir nuestro clan exploraremos mazmorras con el objetivo de derrotar a poderosos demonios, los Oni.



Oreshika es un RPG con miga, pero en su complejidad reside su encanto. Es una pena que nos llegue en inglés.

no "perder el tiempo", quedarnos a seguir explorando una vez hayamos cumplido el objetivo (el juego nos avisará cuando pasa un mes para que seleccionemos lo que queremos hacer, si continuar explorando la mazmorra, regresar al hogar...).

Los combates no son aleatorios pero sí por turnos, con un abanico de opciones bastante amplio (ataques grupales, invocar el "espíritu" de nuestros ancestros, etc.). Incluso podemos dejar que nuestros "hijos" actúen de forma automática según sus personalidades. De hecho, tendremos que tener muy en cuenta sus "recomendaciones" porque de lo contrario bajará la confianza de nuestra progenie e incluso pueden desertar. Mecidos por tradicionales melodías orientales nos sumergimos en un precioso apartado gráfico, inspirado en el estilo tradicional de pintura japonesa Yamato-e, que buscaba ilustrar la belleza de la naturaleza. En dichas mazmorras el pantallón de nuestra PS Vita se convierte en un precioso "kakemono" mostrando entornos bastante variados. Es una pena que sólo las mazmorras muestren este bello aspecto, ya que la pantalla del combate es más sosa y, como decimos, fuera de ahí se abusa de menús y secuencias estáticas.

Oreshika: Tainted Bloodlines es un juego de rol tan absorbente como curioso, que te atrapará si le echas la suficiente paciencia al principio hasta que domines todos los entresijos de su peculiar planteamiento. Y si no sabes inglés, pues el arranque se te hará aún más cuesta arriba. Es una pena que Sony no lo haya traducido al castellano.



■ *Oreshika* llega con voces en japonés y textos en inglés, alemán o francés. Lamentablemente, Sony no lo ha traducido al castellano.



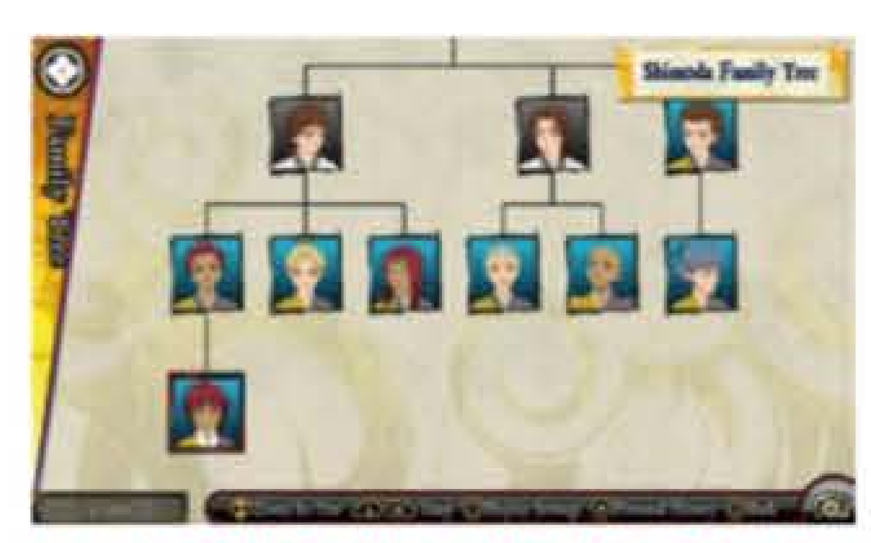
■ El apartado gráfico de *Oreshika* es muy especial. Se inspira en un estilo tradicional de pintura japonesa llamado Yamato-e.

» ASEGURANDO TU DESCENDENCIA

Como cada héroe dura como mucho dos años y los meses pasan "volando", hay que asegurar una progenie variada y de calidad para poder acometer con garantías las misiones de dificultad creciente que se nos avecinan. Lo bueno es que "procreamos" con deidades.



¿SEMIDIOSES? "Cruzaremos" a los miembros de nuestro clan con dioses. Hay que elegir hasta 5 antes de cada misión.



LA IMPORTANCIA DE LOS GENES. Las habilidades de cada héroe dependen de sus "papás". Tenedlo en cuenta.



PERSONALIDAD. Además, cada héroe tiene su personalidad. Y os aseguramos que es mejor no llevarles la contraria...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Seguimos recibiendo originales propuestas en nuestras PS Vita en forma de J-RPG.

» LO PEOR

El arranque es algo pesado hasta que lo entendemos todo. Y no llega traducido.

Te gustará + que... CRIMINAL GIRLS: INVITE ONLY



Te gustará − que... PERSONA 4: GOLDEN



80	**» GRÁFICOS** Destacan los escenarios inspirados en la pintura tradicional nipona.
74	**» SONIDO** Tradicionales melodías orientales que pegan... e invitan al sueño.
79	**» DIVERSIÓN** Engancha una vez interiorizada su idiosincrasia... y si sabes inglés.
92	**» DURACIÓN** Puede durar hasta 100 horas, pero se puede regular a tu antojo.
NOTA 82	Un original juego de rol por turnos que te enganchará sin remedio si logras asimilar su planteamiento y hablas inglés.



16

Género:
ROL TÁCTICO

Desarrollador:
STING/COMPILE HEART

Editor:
IDEA FACTORY

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
39,99 €

JUGADORES **1** · ONLINE/WIFI **NO**

TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil

www.badlandgames.com



■ Parece que Noire ha ganado la guerra de las consolas, aunque una nueva enemiga entra en escena en este S-RPG que se enmarca dentro de la saga *Hyperdimension*.

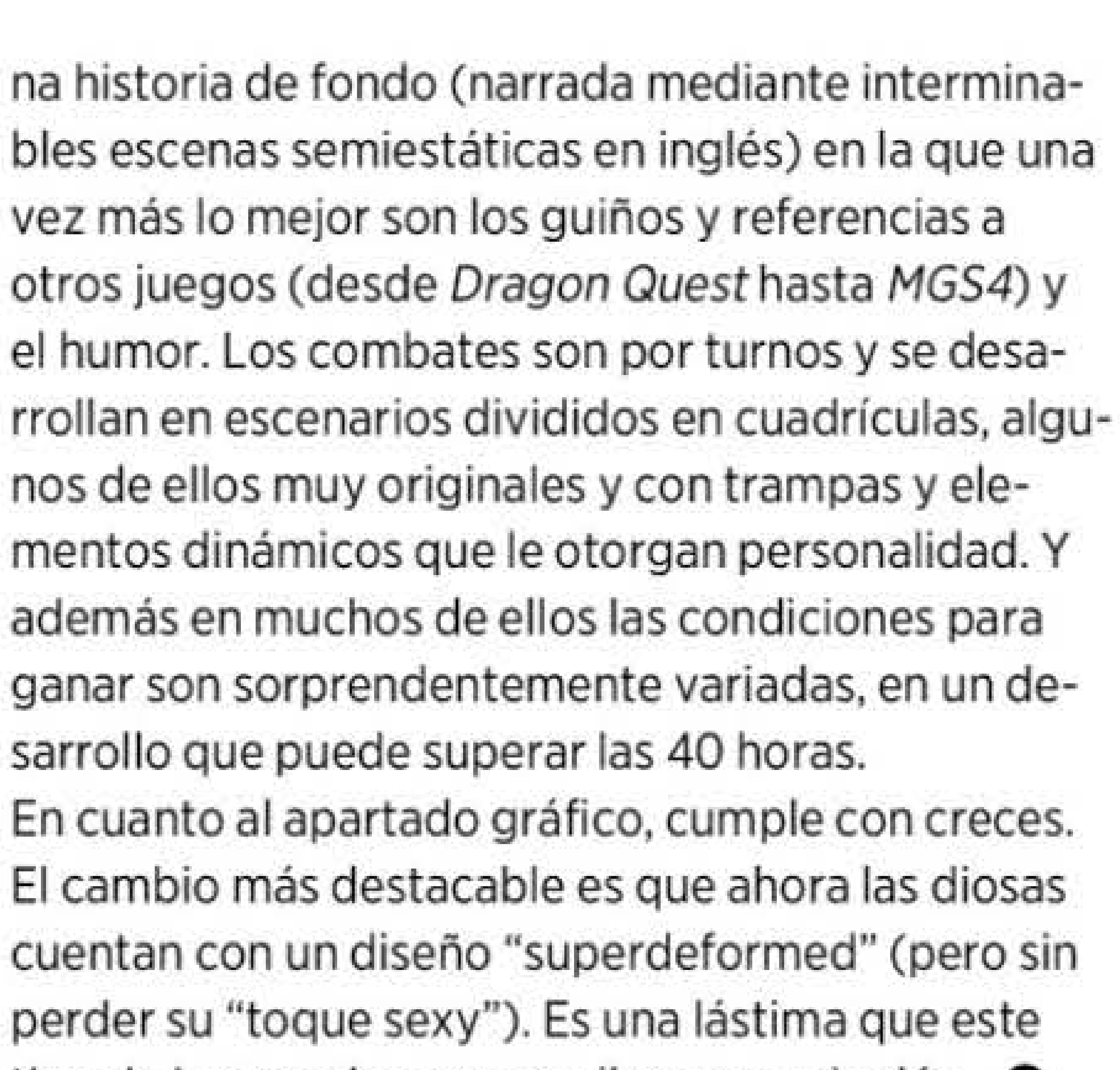
PLAYSTATION **GANA...** A LOS TURNOS

Hyperdevotion Noire: Goddess Black Heart

La "guerra de las consolas" continúa en este sorprendente juego de rol táctico que llega en exclusiva para PS Vita de la mano de BadLand Games.

La saga *Hyperdimension Neptunia* tiene ya unas cuantas entregas y "spin offs" a sus espaldas, consolidándose así como una de las sagas roleras "modernas" a tener en cuenta. Y buena prueba de ello es este *Hyperdevotion Noire*, en el que sus creadores nos ofrecen una vuelta de tuerca cambiando de protagonista y de género.

La "guerra de las consolas", encarnada en 4 diosas que representan cada una a una máquina, continúa pero en esta ocasión Neptunia (la de Sega) cede el protagonismo a Noire (la de PlayStation) en un juego de rol táctico que poco tiene que envidiar a los grandes del género ya que de hecho se inspira en ellos, pero sin renunciar a la esencia de esta serie. Así pues, nos encontramos con una buena historia de fondo (narrada mediante interminables escenas semiestáticas en inglés) en la que una vez más lo mejor son los guiños y referencias a otros juegos (desde *Dragon Quest* hasta *MGS4*) y el humor. Los combates son por turnos y se desarrollan en escenarios divididos en cuadrículas, algunos de ellos muy originales y con trampas y elementos dinámicos que le otorgan personalidad. Y además en muchos de ellos las condiciones para ganar son sorprendentemente variadas, en un desarrollo que puede superar las 40 horas.



En cuanto al apartado gráfico, cumple con creces. El cambio más destacable es que ahora las diosas cuentan con un diseño "superdeformed" (pero sin perder su "toque sexy"). Es una lástima que este tipo de juegos siempre nos lleguen en inglés...



■ *Hyperdevotion Noire* dura unas 40 horas y 10-15 más si haces los objetivos secundarios. Hay mucho que leer...



■ El diseño de las diosas es menos estilizado que en los *Hyperdimension* de PS3. Ahora son más "cabezonas".

» COMBATES **SORPRENDENTEMENTE** VARIADOS Y ORIGINALES



① **TÁCTICO.** Los combates se desarrollan en escenarios divididos en cuadrículas. Por turnos movemos a nuestras heroínas, atacamos, etc.



② **ESCENARIOS ORIGINALES.** Hay entornos verdaderamente curiosos y muchos de los escenarios presentan trampas y elementos dinámicos.



③ **HUMOR.** Desde referencias y guiños a juegos como *MGS4* hasta "estados" como el 8 bits que vuelve "pixelados" a los personajes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su humor y los guiños a otros juegos. Los combates son divertidos y sorprenden.

» LO PEOR
Está en inglés y hay toneladas de textos para leer, muchos de ellos "innecesarios".

76	**» GRÁFICOS** Las diosas se adaptan bien a Vita, ahora con "look superdeformed".
74	**» SONIDO** Apropiada BSO y voces en inglés para un buen apartado sonoro.
79	**» DIVERSIÓN** Los combates divierten aunque hay demasiada "conversación".
88	**» DURACIÓN** Ronda las 40 horas y súmale algunas más si quieres verlo todo.
NOTA 77	Un notable juego de rol táctico que coge lo mejor del género y lo adapta a las peculiaridades de la saga. Pero está en inglés...

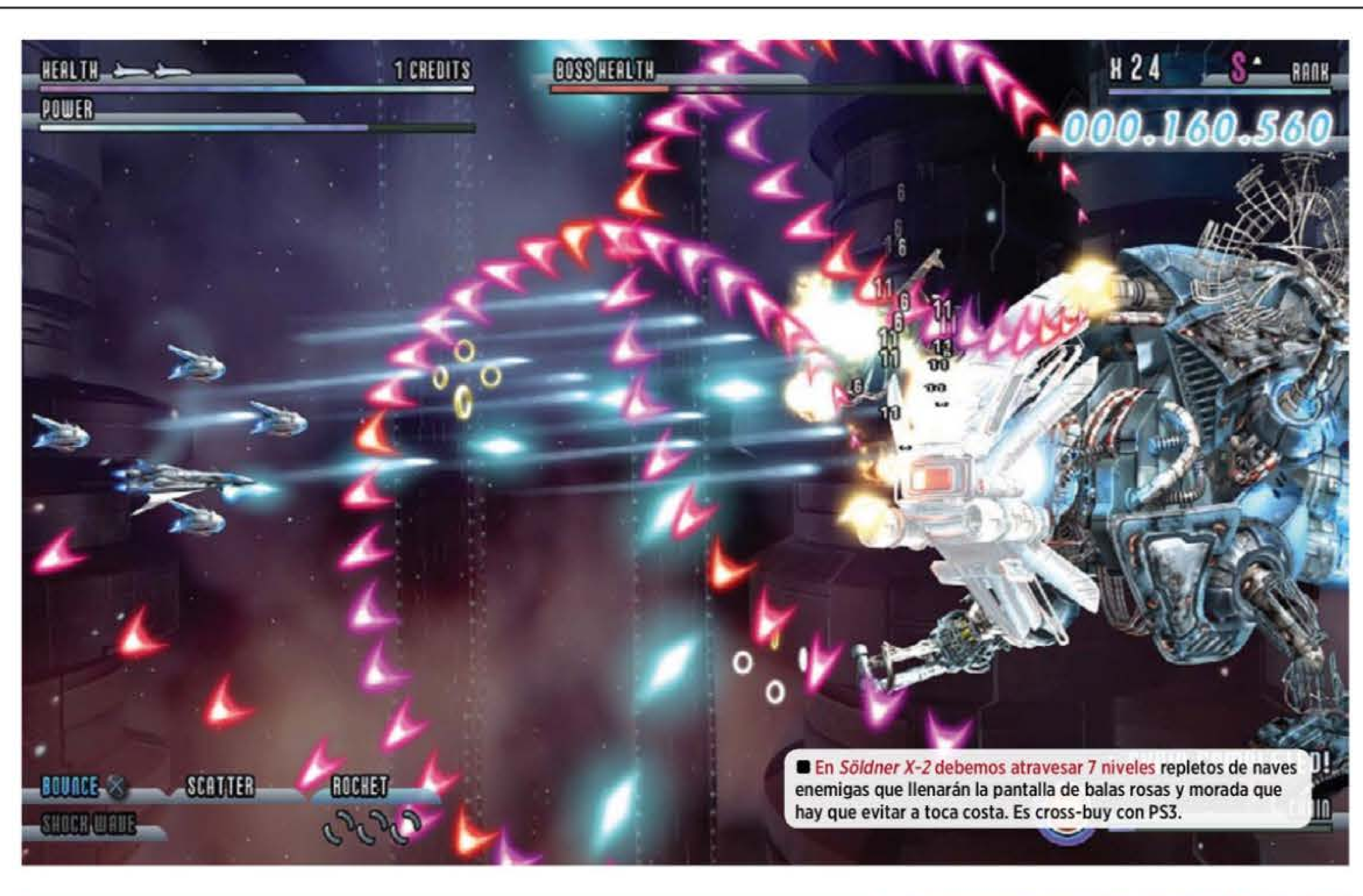


Género:
MATAMARCIANOS
Desarrollador:
SIDEQUEST STUDIOS
Editor:
EASTASIASOFT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
9,99 €
Precio DLC:
4,99 €
Precio Bundle:
12,99 €

JUGADORES **1** · ONLINE/WIFI **NO**
TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil

www.soldner-x.com/sx2/



En *Söldner X-2* debemos atravesar 7 niveles repletos de naves enemigas que llenarán la pantalla de balas rosas y morada que hay que evitar a toca costa. Es cross-buy con PS3.

LA HUMANIDAD **DEPENDE** DE TU NAVE

Söldner X-2 Final Prototype

¿Quién dice que en PS Vita sólo salen "rolazos" japoneses? También llegan vibrantes "matamarcianos" como éste que vimos hace unos años en PS3.

Llevamos matando marcianos con nuestra navecita desde 1978 con *Space Invaders*, pero no nos cansamos de esta vibrante fórmula que ha ido evolucionando con el paso de los años hasta llegar hasta nuestros días. Y buena prueba de ello fueron los dos *Söldner X* para PS3, que no son los matamarcianos contemporáneos más originales pero que cumplen perfectamente con su cometido.

Cinco años después de su salida en PS3, *Söldner X-2* aterriza en PS Vita adaptándose a la portátil como un guante y conservando todas sus virtudes. Con hasta tres naves para elegir (cada una con sus armas), atravesaremos un total de siete niveles repletos de naves enemigas y con sus respectivos jefes finales que soltarán un mar de balas rosas y moradas que tendremos que evitar a toda costa si no queremos que nuestra barra de vida se agote. Aunque a veces pueda parecer un "bullet hell", lo cierto es que *Söldner X-2* no es tan difícil como un *DoDonPachi* (por poner un ejemplo). El juego se va adaptando a nuestra habilidad y su sistema de "cadenas" para la obtención de "power ups" es fácil de asimilar y de ejecutar. Pero ojo, aunque podamos asomarnos a sus siete niveles con relativa facilidad, cumplir todos sus retos secundarios no es nada sencillo. La rejugabilidad es una de las mejores armas de este matamarcianos de pulcra puesta en escena y fluidez exquisita que llega a PS Vita acompañado de un DLC con tres espectaculares niveles extra que, por desgracia, hay que pagar aparte (4,99 € suelto o 12,99 € el bundle completo).



Söldner X-2 ofrece bastantes retos secundarios, pensados para alargar la vida útil del juego.

Aunque parezca difícil, no lo es tanto. Hay barra de vida (es decir que un "toque" no supone nuestra muerte).



ASÍ COMBATIMOS CONTRA LA **FLOTA DE NAVES** D'AARG

1. **DISTINTAS ARMAS.** Cada una de las tres naves tiene las suyas. Son variadas: desde disparos típicos hasta rayos que buscan objetivos.
2. **POWER UPS.** Podemos utilizar varios tipos de "power ups" que nos permiten, por ejemplo, "limpiar" la pantalla de naves enemigas.
3. **JEFES FINALES.** En cada nivel hay un jefe intermedio y otro final. Algunos han logrado sorprendernos y suelen ser bastante duros de pelar.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Técnicamente se adapta como un guante a PS Vita. Y es bastante rejugable.

» LO PEOR
Que no incluya "gratis" el DLC. Está en inglés (aunque no hay mucho que leer).

78	**» GRÁFICOS** Muy fluido y con una limpia puesta en escena (crucial en estos juegos).
71	**» SONIDO** Voces en inglés y una BSO que está lejos de los clásicos del género.
75	**» DIVERSIÓN** Es un matamarcianos bastante clásico, con sus pros y sus contras.
72	**» DURACIÓN** Verás pronto sus 7 niveles, pero cumplir todos sus retos tiene miga.
NOTA 75	Un matamarcianos muy bien adaptado a PS Vita que no innova en sus mecánicas pero que se deja jugar perfectamente.

JUEGOS QUE **PROMETIERON** DEMASIADO...

VÍCTIMAS DE SU PROPIO

Promesas no cumplidas, esperadas (y decepcionantes) secuelas de juegazos, "bugs" fruto de las prisas, inoportunos retrasos... ¿Qué pasa cuando un juego no cumple con las altas expectativas que ha levantado? Pues que llegan los chascos...

El término inglés "hype" hace referencia a la excesiva promoción (en este caso, de un videojuego) por parte de la compañía que lo produce y/o de los medios de comunicación, que generan en los usuarios unas altas expectativas con respecto al producto. En algunos casos, dichas expectativas se ven cumplidas. Pero por desgracia muchas veces no es así. Desde las compañías nos prometen grandes cosas, los medios de comunicación damos bombo a estos cantos de sirena y luego, cuando tenemos en nuestras manos el producto final, llegan los chascos y nos llevamos las manos a la cabeza.

El "hype" no es un fenómeno nuevo, pero sí que es cierto en la actualidad la cosa se nos está yendo de las manos, ya que a las desmedidas promesas de las compañía (presentadas ahora en pequeñas píldoras de información para adaptarse a los medios Online y estirar todo lo posible la cobertura sobre un juego) y al eco que les damos en los medios hay que sumarle la repercusión en los foros y redes sociales, que alimentan este "hype" y lo extienden como la pólvora por todos los rincones, aumentado su repercusión hasta niveles muchas veces insanos... e injustos. Porque si bien es cierto que hay veces que el juego es una completa decepción, en otros casos este "hype" desmedido hace que en ocasiones terminen pesando más sus defectos. Y sus virtudes (que también las tienen) quedan eclipsadas.

En este reportaje hemos seleccionado 20 juegos que levantaron una gran expectación que luego no se correspondió con lo que vimos en el producto final. Bien por ser esperadas secuelas de juegazos o, simplemente, porque prometieron demasiado, hay que tener cuidado a la hora de manejar la "burbuja del hype" porque si no se gestiona bien puede terminar explotando... como ocurrió en muchos de los títulos que os presentamos a continuación.



Un gris Londres victoriano

Fecha: 20 de febrero de 2015

Consola: PS4

Lo que prometió... Tras un 2014 sin muchos juegazos que llevarnos a nuestras PS4, *The Order 1886* iba a ser, por fin, el primer gran exclusivo de la nueva consola de Sony.

Lo que ofreció en realidad... Un juego de acción en tercera persona corto, "pasillero", con una trama que no termina de ser redonda y que no innova en ninguna de sus mecánicas. Una decepción importante.

El arranque más accidentado

Fecha: 10 de octubre de 2014

Consola: PS4

Lo que prometió... Para el lanzamiento de PS4, los creadores de *MotorStorm* nos prometieron un gran juego de coches en el que el componente social tendría mucho peso. Además, los abonados de PS Plus tendrían una versión del juego.

Lo que ofreció en realidad... Retrasos y un lanzamiento lleno de problemas arreglados vía parches. Aún seguimos esperando el de PS Plus.





El exclusivo menos envidiado

Fecha: 23 de mayo de 2008

Consola: PS3

Lo que prometió... Era el estreno en PS3 de los creadores de los *TimeSplitters* para PS2. Iba a ser multiplataforma pero Ubisoft lo sacó en exclusiva para PS3. Prometía ser "el *Halo* de PS3", con una campaña sorprendente y un completo Online.

Lo que ofreció en realidad... Su campaña y su apartado técnico no estuvieron a la altura de lo prometido. Y la IA era desastrosa...

HYPE





¿Tanto esperar para esto?

Fecha: 10 de junio de 2011

Consola: PS3

Lo que prometió... El cuarto shooter protagonizado por el tío más macho de la historia de los videojuegos se anunció... ¡en 1997!

Lo que ofreció en realidad... 14 años después y tras múltiples cambios (empezando por el estudio de desarrollo), *Duke Nukem Forever* fue un shooter simplón y regulero técnicamente. Ni siquiera el carisma de Duke logró salvarlo...

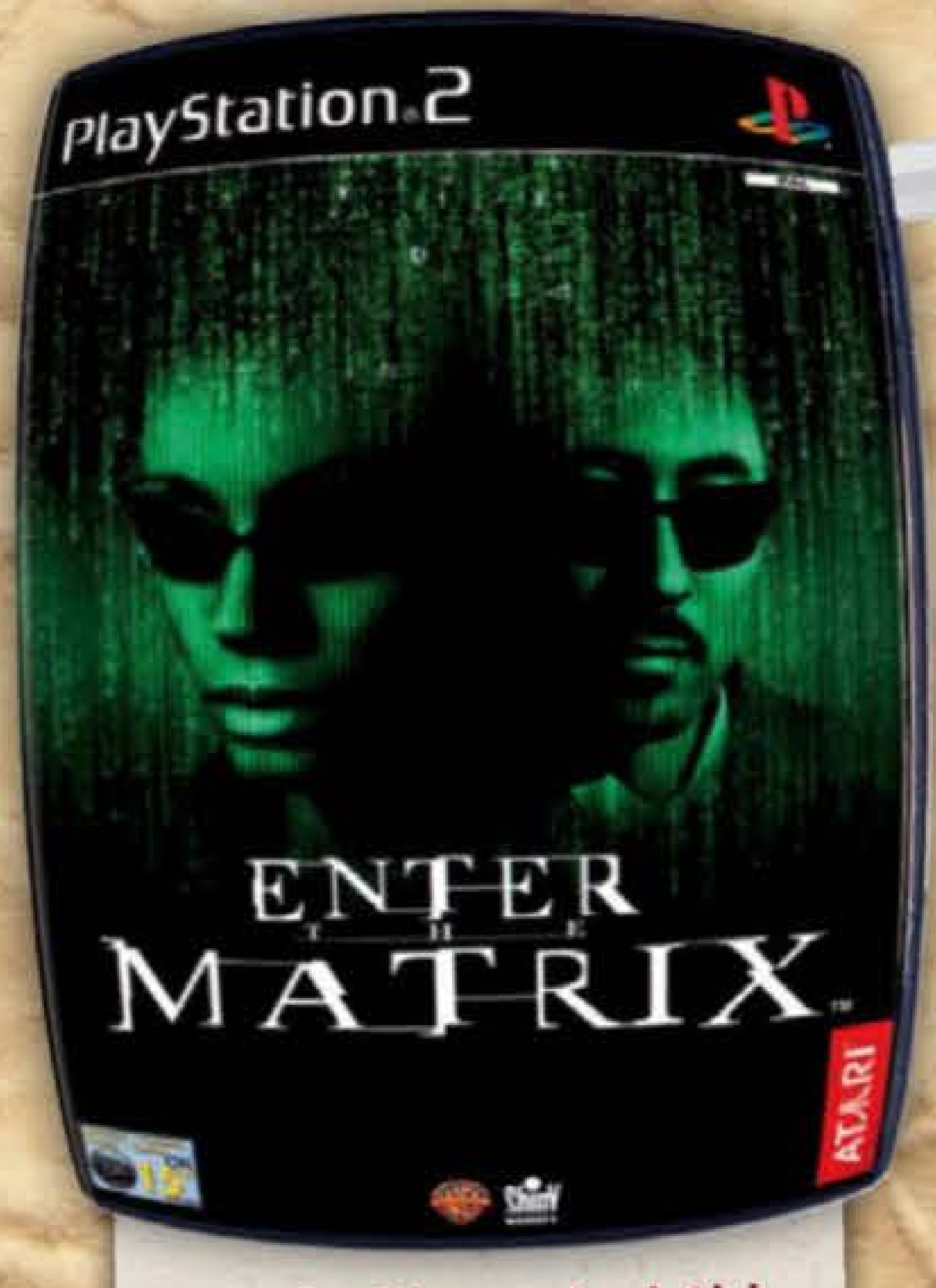
Quien mucho abarca...

Fecha: 2 de octubre de 2012

Consola: PS3

Lo que prometió... Tras la ligera decepción de *RE5*, Capcom prometió un juego enorme, con 6 protagonistas y en el que cabría tanto la acción de los *RE* recientes como el toque "survival" de los primeros.

Lo que ofreció en realidad... No convenció ni a los puristas del "survival horror", ni a los fans de la saga, ni a los amantes del "gatillo fácil" (había mejores juego de acción).



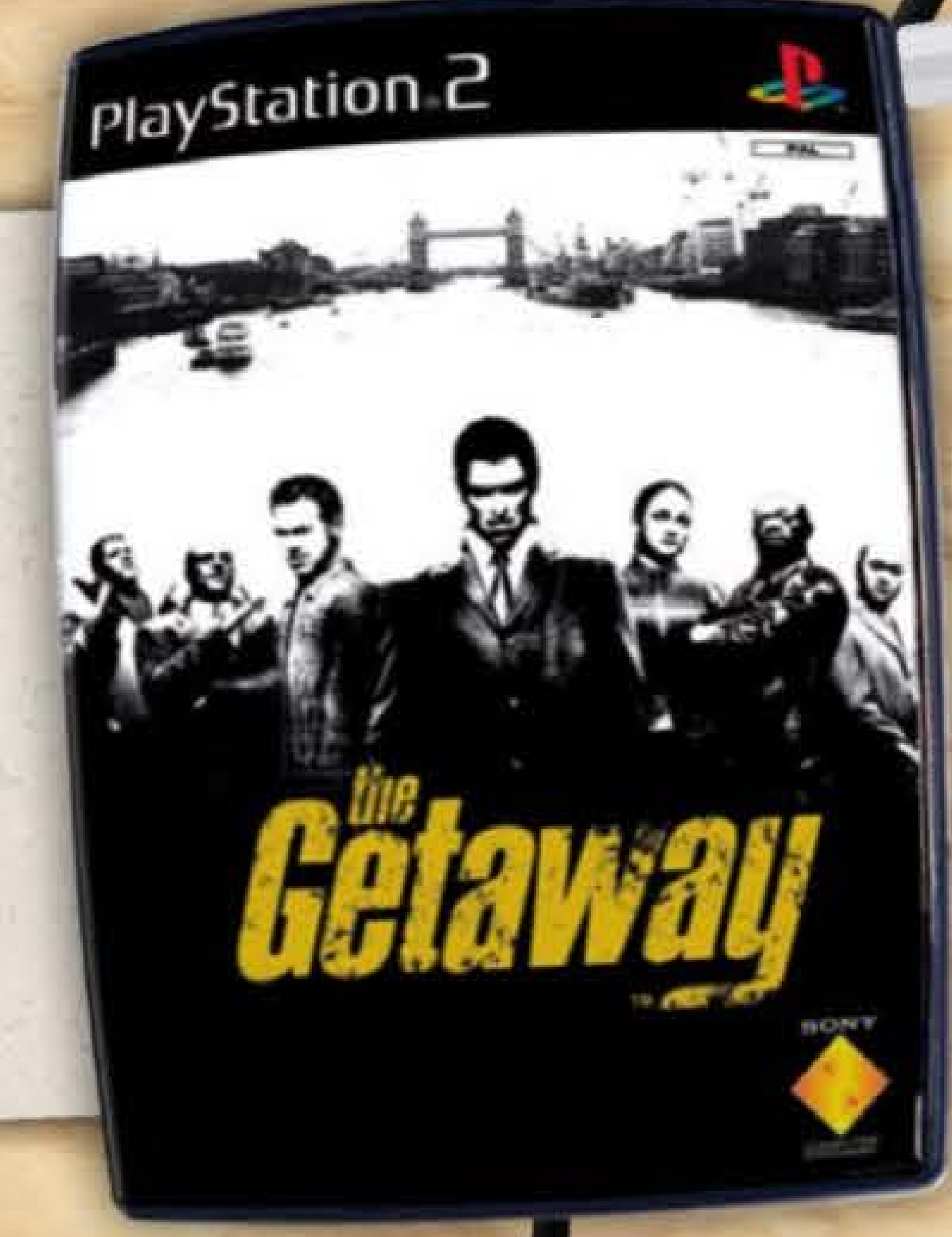
A la sombra de *Vice City*

Fecha: 11 de diciembre de 2002

Consola: PS2

Lo que prometió... En plena "fiebre del sandbox" con *GTA Vice City* petándolo, nos las prometíamos muy felices con este juego "parecido" a *GTA* que recreaba Londres con precisión casi "fotográfica".

Lo que ofreció en realidad... Técnicamente sí cumplió con las expectativas (para la época). Pero los que esperaban un *GTA* se llevaron un chasco: era mucho más lineal.



Toma la píldora azul y olvídalo

Fecha: 15 de abril de 2003

Consola: PS2

Lo que prometió... Con la trilogía "Matrix" en su punto álgido, Dave Perry prometió un juego que usaría material de las pelis y con unos gráficos espectaculares (hablaron de que los escenarios se reflejarían en las balas en tiempo real).

Lo que ofreció en realidad... Un juego de acción modesto en su apartado técnico protagonizado por dos segundones: Niobe y Ghost.



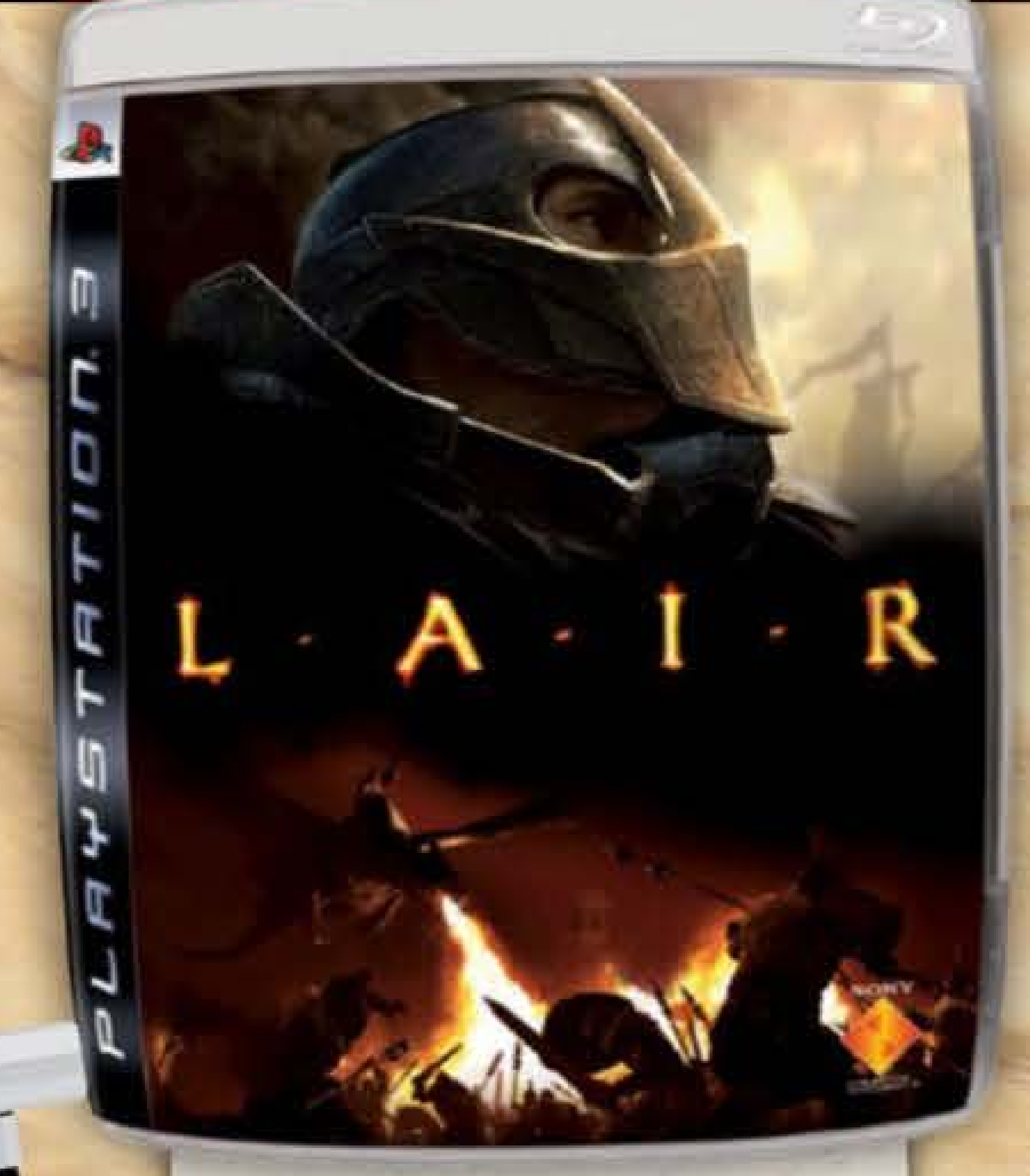
¿Aliens de la Calzada?

Fecha: 12 de febrero de 2013

Consola: PS3

Lo que prometió... Los creadores de *Borderlands* prometieron un juego de Aliens a la altura de este icono del terror cinematográfico.

Lo que ofreció en realidad... Tras cinco años de desarrollo y algunos cambios, salió técnicamente desfasado, con una IA mejorable y unos "bugs" que motivaron todo tipo de coñas en Youtube (nuestra favorita es la de Chiquito de la Calzada).



D&D (Dragones y Decepciones)

Fecha: 23 de noviembre de 2007

Consola: PS3

Lo que prometió... Viendo los excelentes *Rogue Squadron* en Game Cube, mucho esperábamos de este juego de Factor 5 en el estreno de PS3. En lugar de naves... ¡dragones!

Lo que ofreció en realidad... El juego que debía abanderar el sensor de movimiento del Sixaxis tenía serios problemas de control... que se sumaban a misiones un tanto planas y a un apartado gráfico decepcionante.

¿Quién vigila a este vigilante?

Fecha: 27 de mayo de 2014

Consola: PS4 y PS3

Lo que prometió... Nos enamoró con sus gráficos en el E3 de 2012. ¿Un *GTA* con toques futuristas? ¡Toma nuestro dinero, Ubisoft!

Lo que ofreció en realidad... Iba a ser la estrella del lanzamiento de PS4, pero se retrasó. También descubrimos que gráficamente no iba a ser tan molón como apuntaba. Y se quedó en un sandbox sosete y bastante desaprovechado.





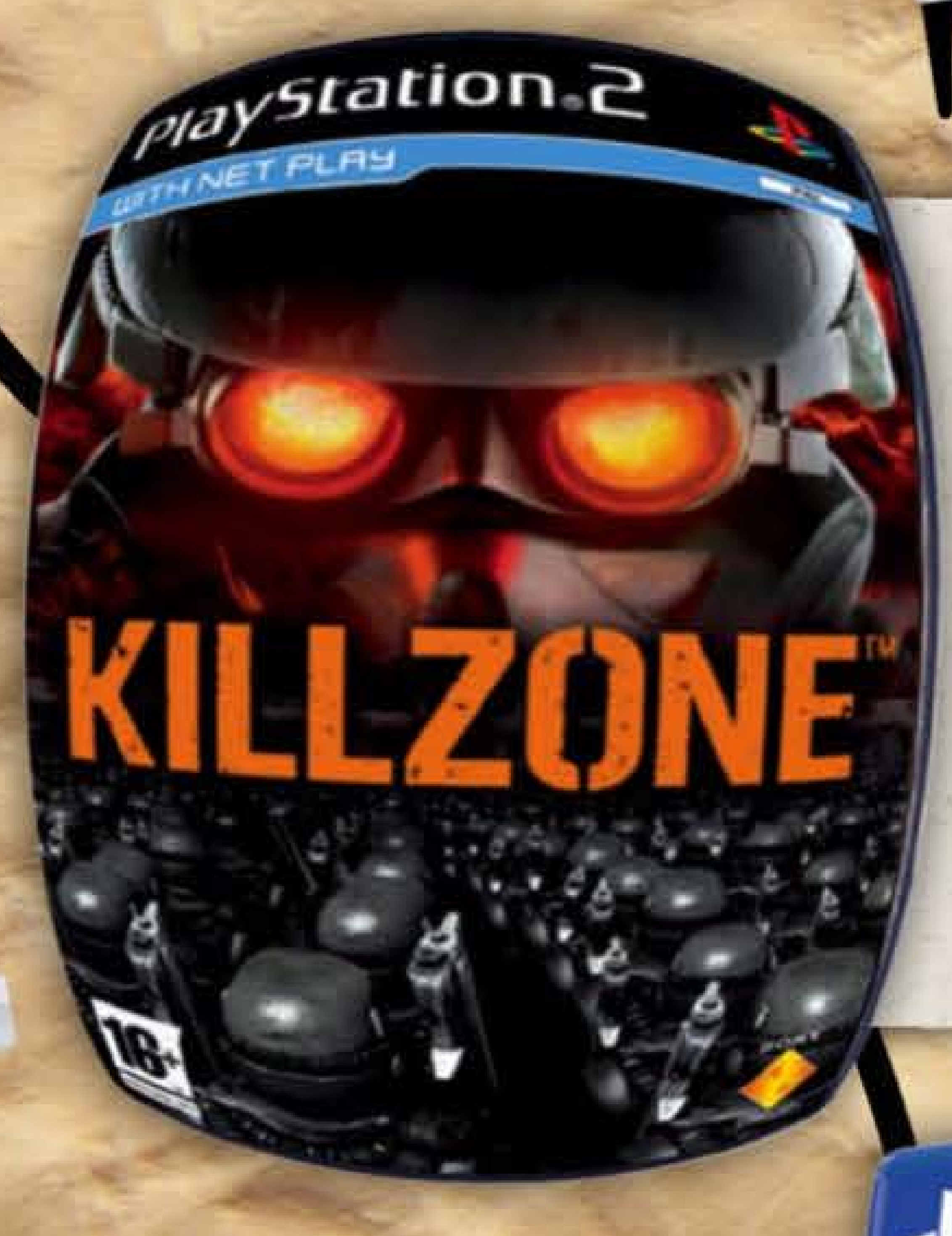
Sangre con sabor agridulce

Fecha: 28 de febrero de 2014

Consola: PS3

Lo que prometió... El primer *Lords of Shadow* puso el listón muy alto con una aventura de acción muy convincente a la hora de jugar y desde el punto de vista argumental, con sorpresa final incluida. Y la secuela prometía mejorarlo.

Lo que ofreció en realidad... Aunque a nosotros nos gustó, lo cierto es que los "nuevos ingredientes" no acabaron de funcionar...



¿El *Halo* de PlayStation?

Fecha: 26 de noviembre de 2004

Consola: PS2

Lo que prometió... El primer *Halo* de Xbox fue el primer shooter "moderno" que triunfó en consolas. Y coincidiendo con su segunda entrega, Sony presentó su "respuesta".

Lo que ofreció en realidad... Sin ser un juego ni mucho menos malo, la verdad es que perdía en toda comparación con la obra de Bungie, lo que en cierto modo estigmatizó a la franquicia de cara al futuro.



Poca evolución vimos aquí

Fecha: 6 de septiembre de 2002

Consola: PS2

Lo que prometió... Los *Turok* de Nintendo 64 eran juegazos y por ello había máxima expectación por ver el estreno de la serie en PS2. Toda una superproducción multiplataforma y doblada al castellano.

Lo que ofreció en realidad... *Turok Evolution* fue un shooter plano y limitadísimo en todos sus aspectos, con un apartado técnico muy por debajo de lo esperado.

Liberté, egalité... y "bugs"

Fecha: 14 de noviembre de 2014

Consola: PS4

Lo que prometió... Mucho esperábamos del primer *AC* desarrollado específicamente para la "next gen", con una ambientación prometedora, cooperativo para 4 jugadores...

Lo que ofreció en realidad... El juego salió "roto", seguramente por las prisas por sacarlo de cara a Navidad, con unos "bugs" realmente graciosos que a posteriori serían solucionados a golpe de parche.





Pobre rival para *Call of Duty*

Fecha: 18 de marzo de 2011

Consola: PS3

Lo que prometió... THQ puso toda la carne en el asador con este shooter que aspiraba a luchar contra el mismísimo *CoD*. Toda una superproducción con un guión pensado para atraer al público americano firmado por John Milius.

Lo que ofreció en realidad... Un shooter anodino, corto y técnicamente mejorable. Sus creadores, Kaos Studios, cerraron tras lanzarlo.



Una fantasía algo "pasillera"

Fecha: 9 de marzo de 2010

Consola: PS3

Lo que prometió... Era el estreno en PS3 de la saga rolera más popular en nuestro país. Una auténtica superproducción con un apartado técnico sobresaliente.

Lo que ofreció en realidad... Técnicamente cumplió sobradamente, pero a la hora de jugar su linealidad fue muy criticada, algo que Square Enix trató de subsanar en sus dos "secuelas". Aún así, un gran RPG.



El regreso más decepcionante

Fecha: 4 de julio de 2003

Consola: PS2

Lo que prometió... Tras su exitoso paso por PSone, había expectación máxima por ver a Lara en PS2. Una Lara que aprendía habilidades, con un segundo personaje controlable, en su aventura más "oscura".

Lo que ofreció en realidad... Llegó poco pulido y con "bugs". Y sus novedades (aprender habilidades, la inclusión de Travis...) no cuajaron.. Fue el último *TR* de Core Design.



¿El futuro de los shooters?

Fecha: 9 de septiembre de 2014

Consola: PS4 y PS3

Lo que prometió... Un shooter cooperativo "masivo" con toques roleros que va a estar "vivo" diez años y que fue "la producción cultural más cara de la historia". Casi "ná"...

Lo que ofreció en realidad... Todo esto está muy bien, pero si luego en la práctica la trama no convence y el desarrollo es poco variado con misiones francamente repetitivas pues... Terminó decepcionando.

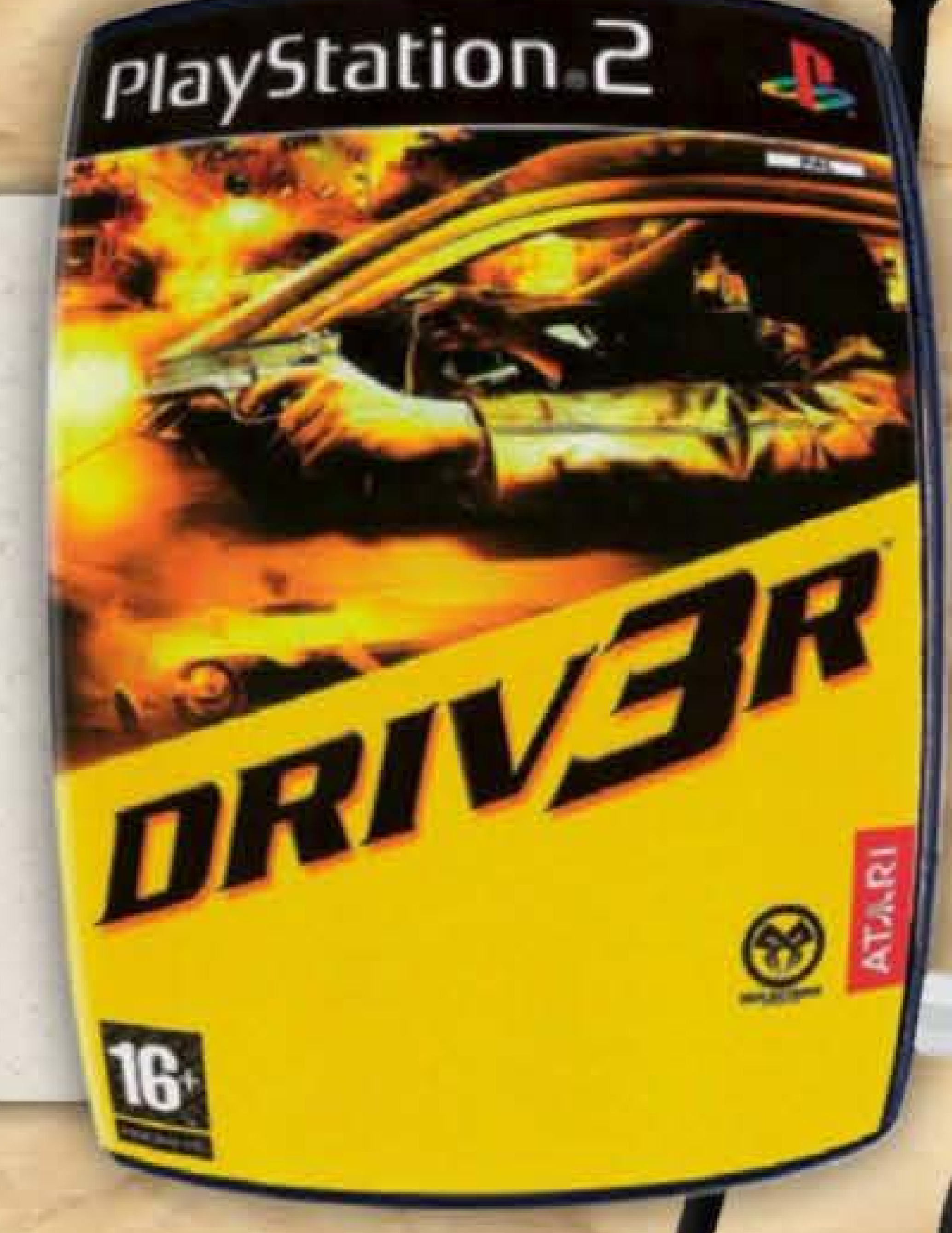
Conductor... de tercera

Fecha: 25 de junio de 2004

Consola: PS2

Lo que prometió... Tras dos excelentes entregas en Psone, teníamos muchas ganas de ver en acción al agente Tanner en PS2.

Lo que ofreció en realidad... En su salto a PS2 quiso sumarse al "estilo *GTA*" y los momentos "fuera del coche" dejaban bastante que desear. Como dijimos en nuestro análisis: "si te llamas conductor, ¿por qué te bajas del coche?"





¿Lo veremos algún día?

Fecha: Ni idea. Ojalá lo supiéramos.

Consola: Suponemos que PS4.

Lo que prometió... Se anunció hace tanto que ya casi ni nos acordamos, pero esperábamos mucho del primer trabajo del Team ICO en PS3. Tanto *ICO* como *Shadow of the Colossus* nos enamoraron.

Lo que ofrecerá en realidad... Pues habrá que esperar a que vuelvan a enseñarlo y ver la evolución, porque lo que vimos hace años ya está desfasado. Si es que sale...

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Minoría mafiosa

¿Creéis que hay alguna posibilidad de que *Yakuza 5* venga subtitulado al castellano?

@ Xesús Villa

El hecho de que salga este año ya es un notición, aunque sólo sea en formato digital. La traducción es impensable y menos viendo los antecedentes. No contaríamos con que cambie algo respecto a las entregas anteriores: voces en japonés y textos en inglés.



Es muy difícil que *Yakuza 5* llegue traducido. Nosotros nos conformamos con que llegue...

Remasterizarlo todo, todo

He leído rumores de que va a haber una remasterización de los *Batman Arkham* y de los *Mass Effect* en PS4. ¿Son ciertos?

@ Kevin Marco

Hay rumores de que, o bien los tres *Arkham* de PS3 o solo los dos primeros (*Asylum* y *City*), saltarían a PS4, pero no hay confirmación oficial. Respecto a los *Mass Effect*, Bioware ha admitido que se han planteado internamente llevar la saga del comandante Shepard a la nueva generación, pero no tienen nada que anunciar de momento. No nos sorprendería ninguno.

Más lucha made in Capcom

¿Hay anunciado algún *Marvel vs Capcom* para PS4?

@ Yari Torres

El recopilatorio descargable *Marvel vs Capcom Origins* de PS3 fue el último lanzamiento de la saga en 2012, es probable que Capcom prefiera centrarse por ahora en los dos juegos de lucha que ya tienen anunciados en PS4: *Ultra Street Fighter IV* y *Street Fighter V*.



Rime es una aventura indie que será exclusiva para PS4 y que tiene una pinta fantástica.

Promesa indie que no llega

Llevo tanto tiempo esperando, que ya no sé qué pensar: ¿saldrá *Rime* en 2015?

@ Rygar AB

El nuevo título exclusivo para PS4, que está siendo desarrollado por el estudio español de Tequila Works se anunció en verano de 2013 pero no tiene fecha de lanzamiento oficial todavía. Siempre que hemos hablado con la gente de Tequila nos han dado un lacónico "2015", pero nada más concreto. Es probable que en las ferias de este próximo verano sepamos algo más de esta prometedora aventura que tiene una pinta inmejorable. No nos extraña que lo estés esperando: nosotros también queremos jugarlo YA.

De museo...

¿Saldrá algún juego de Indiana Jones para PS3?

@ Sandra Manzano

No hay noticias. Tras el cierre de LucasArts en 2012 suponemos que es Disney quien tendría la última palabra sobre un proyecto así. Lo normal sería que ese hipotético juego apareciese ya en PS4.

Cambiar de nick en PSN

¿Creéis que algún día existirá la opción de cambiar el nombre ID de una cuenta de PSN?

@ Daniel Martínez

El ID online es el nombre que te identifica cuando juegas online y por ahora no puede cambiarse y tampoco sabemos porqué...

LA PREGUNTA DEL MILLON

¿Es tan alta como dicen la dificultad de *Bloodborne*?

Viendo las espectaculares críticas de *Bloodborne* me estoy planteando comprarlo, pese a no haber jugado a ningún *Dark Souls*. ¿Será demasiado difícil?

@ Miguel Ángel Fargas

Nosotros creemos que es un juego difícil, pero justo. La mayoría de juegos actuales son generosos con los puntos de guardado, tienen tutoriales más o menos claros y una curva de dificultad que busca evitar que los jugadores se frustren. *Bloodborne* se aparta de todo esto y nos arroja en un mundo desconocido y totalmente hostil desde el principio y está en nuestra mano, a base de observación, planificación, reflejos y mucho ensayo y error ir avanzando. El desafío es mayor y por eso la satisfacción al superarlo también es mucho mayor que en casi cualquier otro juego. Y es más "fácil" que los *Souls*...



Bloodborne supone un desafío y superarlo resulta de lo más satisfactorio.



■ *Pillars of Eternity* es un RPG de Obsidian hecho para PC, que no está previsto que llegue a PS4.



¿Qué juegos te gustaría que se regalaran en PS Plus?



La casa por la ventana

Victoria Díaz Bouza



"Creo que deberían tirar un poco la casa por la ventana y regalar *The Last of Us* aunque fuese para PS3, porque es una obra maestra que ya ha vendido a más no poder en ambas consolas y que con la tontería ya tiene dos años. Y en su día hicieron lo mismo con *Uncharted 3*."

Juegos de lanzamiento

Ignacio Moya Vicente



"Me gustaría algún juego de los que salieron con la consola. *Knack* o *Killzone*, ya que ahora mismo han bajado bastante de precio. Aunque ya haya jugado a los dos."

Clásicos

José Luis Rubin



"Siempre he creído que una buena opción para PS Plus era regalar juegos de PSone y PS2 además del triple A de turno."

Ofrecen lo justo

Alejandro Mantilla Reyes



"Creo que lo que ofrecen es justo. Se puede mejorar con mejores juegos, pero no deberíamos quejarnos tanto, puesto que al año te dan una media 50 juegos por 50 € más el resto de servicios. Pensad en ir a una tienda a ver cuantos juegos AAA nos sacamos con 50 euros"

No más indies

Carlos Negro



"No me compré la PS4 para jugar con juegos que pueden correr en una tablet... Una buena opción serían *Knack* o *Killzone*, juegos que salieron con PS4 hace 2 años y que no encuentras en tienda. Sólo pedimos un poco de calidad. Los Triple A ya me los compro yo."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué añadirías a la próxima actualización de PS4?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Saldrá *Titanfall 2* en PS4?

@ Hugo

El juego aún no se ha enseñado, pero las declaraciones de EA y Respawn Entertainment confirman que la siguiente entrega de la saga abandonará la exclusividad en Xbox One y PC, llegando también a PS4.

¿Hay planeado algún descargable como *Lara Croft y el Templo de Osiris*?

@ Jonathan Villa

El spin-off isométrico de *Tomb Raider* descansará al menos una temporada. *Helldivers* o *Dead Nation* tienen otro estilo pero son bastante parecidos en cuanto a jugabilidad, aunque sin puzzles...

¿Para cuándo *The Division*?

@ Rafa

Tras un retraso en 2014 lo esperamos para 2015, pero todavía no hay fecha exacta de lanzamiento.

¿Cuando saldrá *Tales of Zestiria* para PS3?

@ Julián Sánchez

Bandai Namco indicó que esperaba lanzarlo cerca de verano, pero a primeros de abril confirmó que sería en otoño, aunque no hay fecha exacta. Si la saga te gusta, sigue atento, ya que se cumple el 20 aniversario y es posible que nos llevemos alguna sorpresa...

PC occidental con pedigrí

Me gustaría saber si hay alguna posibilidad de que Obsidian haga una versión de *Pillars of Eternity* para PS4.

@ Daniel Martín

Los responsables del estudio han descartado que este RPG financiado a través de Kickstarter vaya a saltar a consolas en el futuro, al considerar que su arquitectura y controles tienen más limitaciones que los de los ordenadores. Obsidian estuvo a punto de quebrar tras cancelarse un proyecto desconocido para la nueva generación en 2012, quizá haga falta algo más de tiempo para que regresen a ellas.

De cutscenes a películas

¿Creéis que Kojima dirigirá la peli de *MGS* ahora que parece que se marcha de Konami?

@ Sonia Villarejo

Parece que todavía sigue trabajando para Konami hasta el lanzamiento del *MGS V*. Después no sabemos cuáles serán sus planes, pero pasar de ser una eminencia en los videojuegos a un recién llegado a la producción de cine nos parece pelín arriesgado.

Exclusiva temporal

¿Hay más noticias acerca de la exclusividad de *Rise of Tomb Raider* para Xbox One y su supuesta salida en PS4 en el futuro?

@ Jonathan Villa

La secuela del título de 2013 debería aparecer estas navidades en Xbox 360 y Xbox One. Microsoft no se ha dejado un dineral para que la exclusividad se desmienta antes de que el juego esté en las tiendas. No contaríamos con saber nada oficial hasta mediado 2016.

Más gritos en el espacio

Hace tiempo leí sobre un RPG de la franquicia *Alien* que iba a hacer Obsidian. ¿Está cancelado?

@ Nuria Queipo

En 2013 se publicó un gameplay de este proyecto, que por entonces ya había sido cancelado por razones desconocidas pese a que se veía bastante acabado. Ojalá la buena acogida de *Alien Isolation* permita que disfrutemos de más juegos en ese mismo universo.

Extras en disco

Compré el pase de *Resident Evil Revelations 2*, pero he oído que el físico incluye más misiones y extras. ¿Vale la pena comprarlo teniendo el digital?

@ Juan M. Campos

La versión en disco y el pase digital incluyen los cuatro episodios y dos capítulos extra. La versión física añade un paquete de mapas, otro de trajes y un personaje adicional que el pase digital no tiene, pero que puedes comprar por separado en el Store.

■ Todo el contenido de la versión física de *Revelations 2* puede adquirirse en digital.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Llegarán a España las ediciones especiales de *MGS V The Phantom Pain* y *Batman Arkham Knight*?

@ Rubén Reviejo

Sí, de hecho, ya se pueden reservar, lo que sería una buena idea si no quieres arriesgarte a quedarte sin ellas.

¿Se puede jugar en cooperativo la campaña de *Bloodborne*?

@ Susi

El modo cooperativo de 3 jugadores se limita a las peleas contra los jefes de cada zona y a las mazmorras del cáliz. No se puede jugar la campaña completa en cooperativo.

¿Se sabe si Rockstar tiene algún nuevo proyecto para PS4?

@ Toni Yáñez

Sólo hay rumores de un nuevo *Red Dead* que nadie ha confirmado, y si *Agent* sigue en desarrollo es probable que salga en PS4, pero a saber cuándo.

¿Qué se sabe de *Shadow of the Beast* de PS4?

@ Josep

Nada nuevo, tras su anuncio en la Gamescom de 2013. Aunque parece que Sony tiene intención de mostrar cosas nuevas a mediados de abril.

¿Sigue el nuevo *Hitman* en desarrollo?

@ David Sosa

El juego sigue en desarrollo y es la máxima prioridad de IO interactive, el estudio creador de la serie. Han prometido una experiencia menos lineal que *Absolution*, pero no han anunciado fechas aún.

He leído que están preparando un *Dead Space Trilogy Remastered* para PS4. ¿Son sólo rumores?

@ Ray

Ni hay por ahora una secuela de la saga, ni se ha anunciado reedición alguna de los juegos anteriores para PS4, pero la verdad es que nunca se sabe...

En capítulos anteriores...

Me interesa mucho *Uncharted 4*, pero no he jugado a los anteriores. ¿Me perderé algo?

@ Fede Vanden

Por ahora no sabemos gran cosa de la historia de la nueva aventura de Nathan Drake, pero como ocurre con los taquillazos de cine es probable que la historia funcione de modo independiente y no tengas problema para seguirla. Estamos hablando de una de las sagas imprescindibles de PS3: si puedes jugar *Uncharted 2* o *3* como introducción no te arrepentirás.



Estamos seguros de que aunque no jugaras a los *Uncharted* anteriores podrás seguir la trama de *Uncharted 4* con total normalidad. Eso sí, si puedes, juega a los anteriores: lo disfrutarás.

Almas y sangre

¿En qué pensaba Sony haciendo que *Bloodborne* y *Dark Souls II: Scholar of the First Sin* hayan salido tan seguidos en PS4?

@ Manu

No es normal que una distribuidora se haga la competencia a sí misma y habitualmente espacia sus lanzamientos más importantes o similares. Pero es que, aunque es verdad que Sony distribuye *Bloodborne*, *Dark Souls II* está distribuido por Bandai Namco. A diferenecia de *Bloodborne*, *Dark Souls II* es multiplataformas y de este modo Bandai puede aprovechar el tirón y ofrecer "un *Bloodborne*" a los usuarios de Xbox One.

A rebuscar en el trastero

He visto que EA ha anunciado un nuevo *Rock Band*. ¿Me valdrán los periféricos que ya tengo?

@ Miguel Ángel Fargas

EA y Activision parecen haber decidido, juntas o por separado, que el género musical ha tenido descanso suficiente y el cambio de generación es un buen momento para volver a la carga con *Rock Band* y *Guitar Hero*. EA ha confirmado que los instrumentos de PS3 funcionarán en PS4, pero *Guitar Hero* utilizará una guitarra nueva y las antiguas no serán compatibles.



Los instrumentos de *Rock Band* funcionarán en PS4, pero no valndrán las guitarras de *Guitar Hero*.

Leyendas de PS3 a PS4

¿Son ciertos los rumores de que *Dragon Quest VIII el Periplo del Rey Maldito* va salir en PS4?

@ Juan Moreno

El queridísimo *DQVIII* por ahora se queda en PS2, ya que no se han anunciado planes para llevarlo a las máquinas más modernas. Al menos *Dragon Quest Heroes* sí ha confirmado su lanzamiento en PS4. Aunque no se trata de un juego de rol, sino un spin-off a lo *Dynasty Warriors* de la serie.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Disco aventurero

¿Tan difícil es de solucionar que la PS4 expulse el disco de repente? Ya empieza a cansar...

@ Fulgencio

Aunque la mayoría de propietarios de PS4 nunca han tenido este problema, si tu consola expulsa el disco inesperadamente o pita como si fuese a expulsarlo incluso en modo reposo o cuando no hay disco en el lector, prueba a seguir estos pasos: mantén pulsado el botón de encendido hasta que tu PS4 emita dos pitidos, luego espera hasta que la consola se apague del todo, desenchúfala y déjala así unos minutos. Vuelve a conectarla de nuevo, el problema debería desaparecer. Y mira que no toques el botón por accidente: es muy sensible.

Auriculares para PS3 y PS4

Quisiera que me recomendaseis unos cascos para jugar online con buen sonido, por unos 70 € y que valgan para PS3 y PS4.

@ Daniel Martínez

Los modelos Kama y Kunai de Tritton son auriculares estéreo con micro compatibles con PS4 y PS Vita y con un cable adaptador que se incluye también funcionan en PS3. Puedes encontrarlos por unos 40€-60€. Si quieres un modelo inalámbrico los auriculares estéreo oficiales de Playstation o la variante inalámbrica de los Kunai están a la venta por algo más de 100€ y también funcionan en PS3.

Menú estático en PS4

Hay una cosa de PS4 que me pone de los nervios y no sé cómo solucionar. ¿Sabéis vosotros cómo puedo desactivar la animación de fondo del menú de PS4?

@ César Sican

Aunque la última actualización, la 2.50, incluye un montón de mejoras, incluida invertir los colores de todas las funciones, aplicaciones y juegos, actualmente no se puede desactivar la animación y tampoco se puede utilizar una imagen propia de fondo. El mejor apaño que se nos ocurre es descargar y utilizar un tema estático, que no tienen animaciones de fondo. En el Store hay varios gratuitos, como por ejemplo el del 20 Aniversario de PlayStation. Y a esperar a que incluyan esta opción.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS4


Bloodborne ha arrasado a su paso.

1. BloodBorne (N)
2. Battlefield Hardline (N)
3. Final Fantasy Type-0 HD (N)
4. Grand Theft Auto V (↑)
5. Dying Light (↑)
6. FIFA 15 (↓)
7. Dragon Ball Xenoverse (↓)
8. Call of Duty: Advanced Warfare (↓)
9. Resident Evil Revelations 2 (N)
10. Watch Dogs (↑)


Battlefield Hardline ha entrado con fuerza.



PS4

ACCIÓN

BLADESTORM NIGHTMARE ¡Nuevo!
» KOEI TECMO » 59,99 € » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego estilo *Dynasty Warriors* con un fuerte toque estratégico y una ambientación única... y en inglés.
NOTA 68

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola.
NOTA 91

DISNEY INFINITY 2.0
» DISNEY » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de acción normalita, pero con el atractivo de poder usar personajes de Disney y Marvel.
NOTA 85

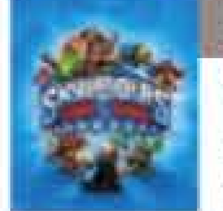
DmC DEFINITIVE EDITION
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir.
NOTA 89

DYNASTY WARRIORS 8 EMPIRES
» TECMO KOEI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Las nuevas opciones estratégicas aportan variedad, pero *Empires* no deja de ser otro "machacabotones" más.
NOTA 68

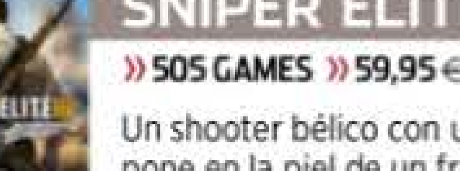
EVOLVE
» 2K GAMES » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad.
NOTA 88

KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote.
NOTA 78

PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE
» EA GAMES » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un shooter multijugador con el humor, los personajes y la estética del juego original, que resulta muy divertido.
NOTA 78



SKYLANDERS TRAP TEAM STARTER PACK
» ACTIVISION » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
La saga mantiene sus líneas maestras, pero estrena nuevos personajes, nuevo portal y nuevas mecánicas.
NOTA 83



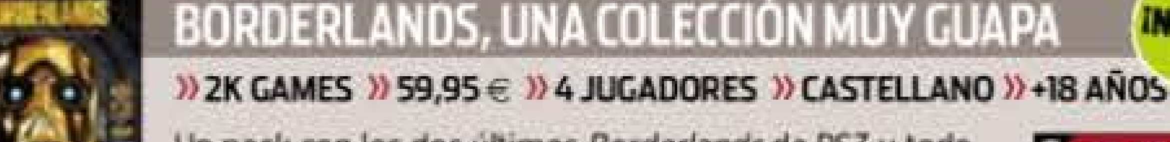
SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero.
NOTA 81



TOUKIDEN KIWAMI ¡Nuevo!
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración.
NOTA 85

SHOOT'EM UP

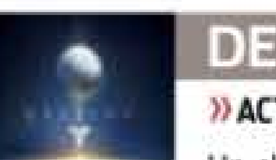
BATTLEFIELD HARDLINE ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,95 € » 64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga cambia la guerra y los soldados, por polis y cacos. No es una revolución, pero funciona muy bien.
NOTA 85



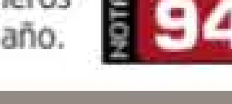
BORDERLANDS, UNA COLECCIÓN MUY GUAPA ¡Nuevo!
» 2K GAMES » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido.
NOTA 91



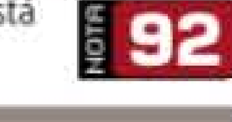
CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conserva los pilares de *Call of Duty*, pero modernizados y "agilizados" gracias al exoesqueleto. Espectacular.
NOTA 88



DESTINY
» ACTIVISION » 72,95€ » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter que enamora gracias a su mezcla de géneros y a su enfoque cooperativo. Uno de los mejores del año.
NOTA 94



FAR CRY 4
» UBISOFT » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos.
NOTA 92



KILLZONE: SHADOW FALL
» SONY » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga se estrena en PS4 con un shooter de notable factura técnica e interesantes mecánicas, pero muy lineal.
NOTA 85

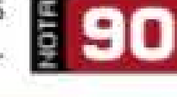


METRO REDUX
» DEEP SILVER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Reúne los dos *Metro* (el primero inédito en PS3). Si no los jugaste en su día, esta es la mejor versión para descubrirlos.
NOTA 76

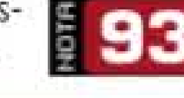
WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente.
NOTA 90

DEPORTIVOS

FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
EA Sports mete un golazo gracias a unos fichajes visuales y jugables de gran calidad. La saga está asentada en PS4.
NOTA 90



NBA 2K15
» 2K SPORTS » 72,50 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor simulador deportivo de la historia. Un juego de basket espectacular, realista y con modos de juego profundos.
NOTA 93





PRO EVOLUTION SOCCER 2015
» KONAMI » 59,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El estreno de la saga en PS4 sienta las bases para volver a aspirar al trono del fútbol. Reduce distancias con *FIFA*.
NOTA 83

3 razones para tener...

Mortal Kombat X

Play ¡El juego del mes!




1. "KOMBATES". Los combates están repletos de posibilidades: tres estilos por cada luchador, acciones contextuales, ataques especiales...

2. VARIEDAD. *MKX* ofrece multitud de contenido y modalidades de juego para entretenerte durante mucho tiempo, tanto si juegas solo como si prefieres jugar online.

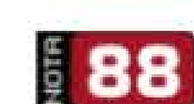
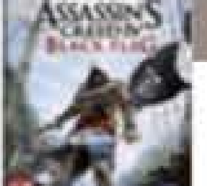
3. FINISH HIM! Y cómo no, la violencia más exagerada sigue siendo uno de sus rasgos distintivos, lo que se nota en los "Fatalities", "Brutalities", "Quitalities", golpes "X-Ray"...

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION
» SEGA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA **88**

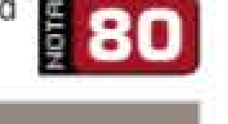
ASSASSIN'S CREED UNITY
» UBISOFT » 79,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El primer *AC* para Ps4 nos lleva a la Revolución Francesa, con el desarrollo típico, cooperativo y muchos bugs. NOTA **88**



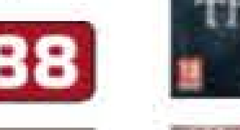

CRIMES & PUNISHMENTS: SHERLOCK HOLMES
» BADLAND » 54,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura de las de antes, con una enorme capacidad para enganchar, aunque eso sí, sin un ápice de acción... NOTA **80**




DYING LIGHT
» WARNER » 69,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo... NOTA **88**



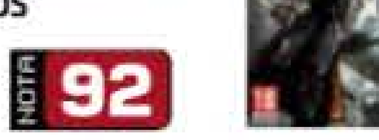
INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA **87**




LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR
» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero. NOTA **92**



LEGO MARVEL SUPERHÉROES
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una delicia por lo bien que recrea el universo Marvel, largo y divertido, aunque es idéntico a la versión de PS3. NOTA **80**




METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Big Boss se estrena en PS4 con una aventura intensa, divertida, pero brevísima. Una demo de *The Phantom Pain*. NOTA **78**




MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses... NOTA **86**




RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable. NOTA **85**




SAINTS ROW IV: RE-ELECTED
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea. NOTA **88**



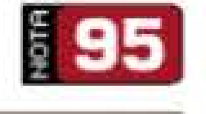

THE EVIL WITHIN
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte. NOTA **85**



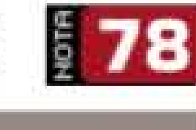

THE LAST OF US REMASTERIZADO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**



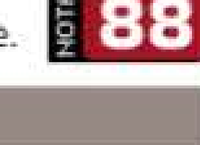
THE ORDER 1886
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Técnicamente es sensacional, pero tropieza en su duración y, lo que es peor, en el planteamiento de la acción. NOTA **78**



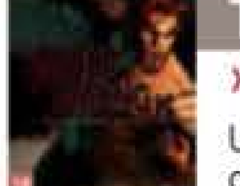
THE WALKING DEAD SEASON 2
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**

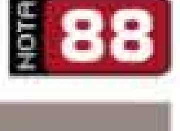
THE WOLF AMONG US
» BADLAND » 30,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una genial aventura gráfica que, sin ser sorprendente, consigue mantenernos enganchados hasta el final. NOTA **88**



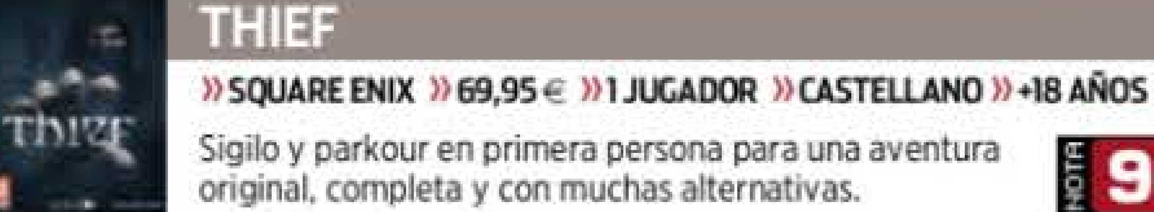
THIEF
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sigilo y parkour en primera persona para una aventura original, completa y con muchas alternativas. NOTA **90**



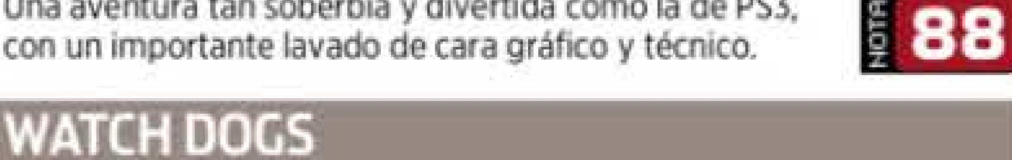
TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION)
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico. NOTA **88**



WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA **85**



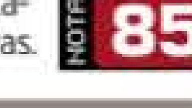
ROL



BLOODBORNE
¡Nuevo!

» SONY » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran RPG de acción que proporciona una satisfacción proporcional a la frustración que nos hace sentir. Juegazo. NOTA **93**




DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN
¡Nuevo!

» BANDAI NAMCO » 59,99 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un grandísimo juego en una edición repleta de contenido pero con mejoras justitas. Si ya lo jugaste en PS3... NOTA **88**



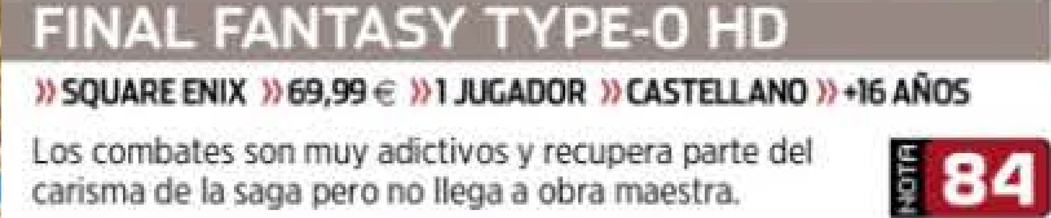

DRAGON AGE: INQUISITION
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA **92**



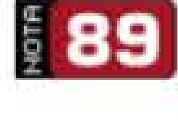

FINAL FANTASY TYPE-0 HD
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Los combates son muy adictivos y recupera parte del carisma de la saga pero no llega a obra maestra. NOTA **84**

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
» SQUARE ENIX » 34,99 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol masivo que permite importar tu partida de PS3. Está en inglés y requiere cuotas mensuales. NOTA **89**

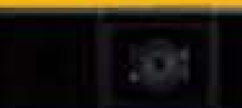



PERIFÉRICOS DE PS4



1 Dual Shock 4
SONY 59,95 €

Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.



2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €



Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Ear Force P4C
TURTLE BEACH 19,99 €

Uno efectivo headset para conectar la mando de PS4 que gracias a su gran auricular resulta cómodo para largas sesiones de juego.



4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH 299,90 €

Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...



5 Auriculares Indeca PX455
INDECA 49,95 €

Unos auriculares estéreo con buena relación calidad precio. Son cómodos y se conectan con cable (de 1 m) directamente al Dual Shock 4. Tienen control de volumen y "mute".



6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH 149,95 €

Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.



7 Volante T300 RS
THRUSTMASTER 369,99 €



Un volante de enorme calidad, compatible tanto con PS3 como con PS4. Su elevado precio se justifica con un sistema de vibración y resistencia al giro (Force Feedback) brutal y una excelente respuesta y calidad de materiales.



Los 4 mejores...



1 Resogun

Si recordáis el lanzamiento de PS4, *Resogun* fue de las apuestas que más merecieron la pena. Un shoot'em up de desarrollo "circular" en el que una de nuestras prioridades es rescatar supervivientes con una atractiva puesta en escena.



2 R-Type Dimensions

Y para atractiva puesta en escena la de *R-Type Dimensions*, un "remake HD" de dos primeros *R-Type* clásicos que llegaron al Store para PS3 con gráficos renovados y audio remasterizado. Y con sólo pulsar un botón podemos alternarlo con el apartado técnico original. ¡Una joya para nostálgicos!

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: playmania@axelspringer.es



Los + esperados

1 The Witcher III: Wild Hunt
» PS4 » BANDAI NAMCO » ROL » 19 DE MAYO

Cuantas más cosas sabemos de este ambicioso juego de rol, más ganar tenemos de pillarlo. Seguro que tras leer el reportaje saliváis como nosotros...



2 MGSV The Phantom Pain
» PS4/PS3 » KONAMI » AVENTURA » 1 DE SEPTIEMBRE

Otro que nos tiene en un sinvivir es la última aventura de Snake o el último *Metal Gear* de Kojima... Y esta vez parece que sí que es verdad...



3 Batman Arkham Knight
» PS4 » WARNER » AVENTURA DE ACCIÓN » 23 DE JUNIO

Estamos deseando echarle el guante al primer *Arkham* para PS4. Y ver la edición especial de la consola que acompañará al juego, nos aumenta los nervios.



VELOCIDAD



DRIVECLUB
» SONY » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA **89**



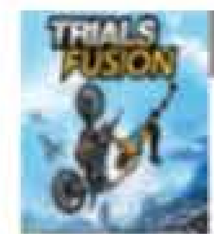
MOTOGP 14
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial del Mundial se estrena con buena en nota en la nueva generación: buen control, buenos gráficos... NOTA **85**



NEED FOR SPEED RIVALS
» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA **86**



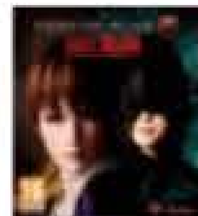
RIDE ¡Nuevo!
» MILESTONE » 71,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de motos con ideas originales y un gran control, pero con muchos fallos técnicos y gráficamente justito. NOTA **69**

TRIALS FUSION
» UBISOFT » 39,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

A lomos de una moto de trial debemos superar pistas plagadas de obstáculos. Divertido y con editor. NOTA **85**

LUCHA



DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND
» TECMO KOEI » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Un buen juego de lucha, pero que ofrece pocas novedades de peso respecto a la versión de PS3. Si ya lo jugaste... NOTA **79**



MORTAL KOMBAT X ¡Nuevo!
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA **91**



WWE 2K15
» 2K GAMES » 72,50 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen salto de la saga a PS4, con nuevos gráficos y un control renovado pero aún queda margen de mejora. NOTA **84**

MUSICALES



JUST DANCE 2015
» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Baila al ritmo de tus artistas favoritos amenizando tus fiestas y reuniones familiares. En PS4 es algo limitado. NOTA **72**

LA VOZ VOL. 2
» BADLAND » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un "karaoke" estilo *SingStar* que adapta bien el conocido "talent show", aunque la selección de temas es mejorable. NOTA **75**



ROCKSMITH 2014
» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad, éste es tu juego. Y además de PS3, ahora también en PS4. NOTA **85**



SINGSTAR MEGAHITS
» SONY » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con novedades como un app para convertir el teléfono en micro y modos online. NOTA **79**

VARIOS



ANGRY BIRDS STAR WARS
» ACTIVISION » 36,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Se puede jugar con la cámara de PS4 y con Move, pero en ningún caso la experiencia es como en los móviles... NOTA **65**



LITTLEBIGPLANET 3
» SONY » 59,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Original plataformas, jugable, divertido, compatible con los niveles creados. No sorprende tanto como los anteriores. NOTA **82**



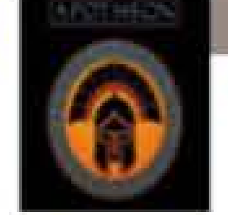
PINBALL ARCADE
» SYSTEM 3 » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

22 mesas de pinball clásicas con la licencia de los más prestigiosos fabricantes y con una gran física de la bola. NOTA **80**

RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA **88**

PS STORE



APOTHEON
» ALIENTRAP » 10,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Acción, saltos y puzzles con una estética única que te conquistará desde la primera partida. Mal multijugador... NOTA **83**



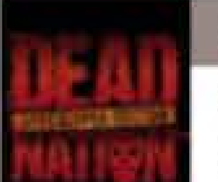
CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence. NOTA **80**



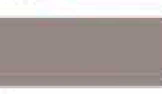
COUNTERSPY ¡Nuevo!
» DYNAMIGHTY » 12,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Una correcta mezcla de acción y sigilo aderezada con una genial ambientación. Lástima dure tan poco. NOTA **72**



DEAD NATION APOCALYPSE EDITION
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas. NOTA **79**

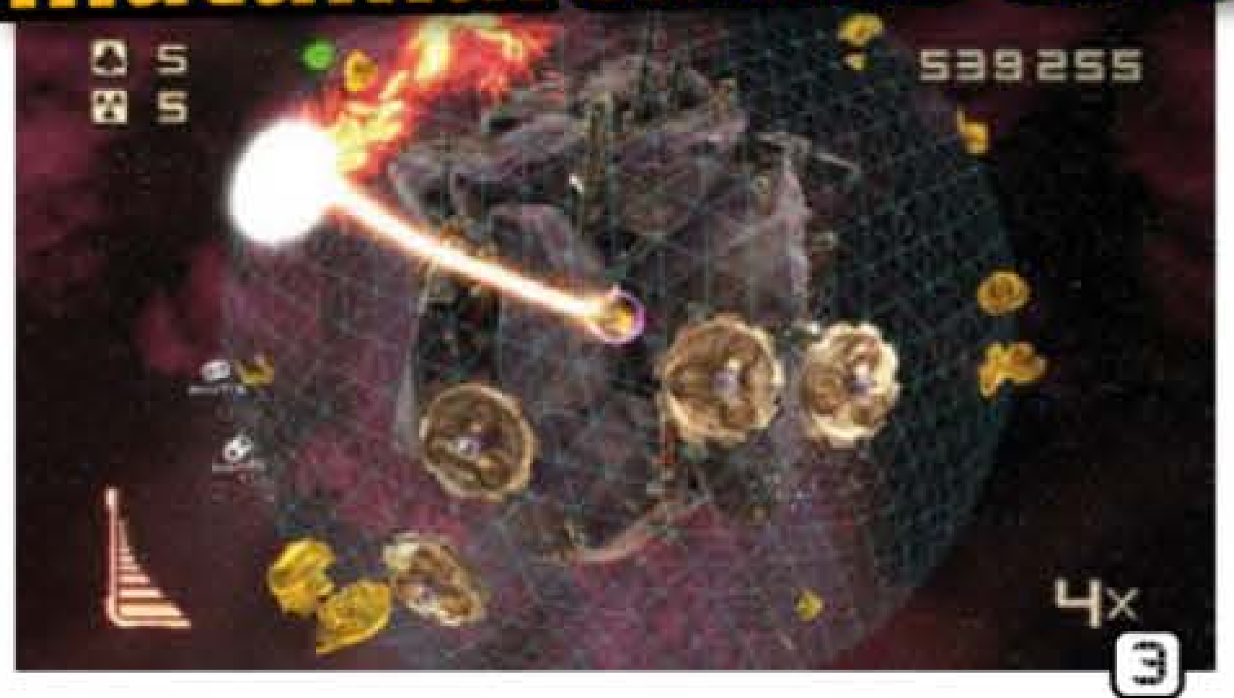




ESCAPE PLAN
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica al servicio de originales puzzles. Es "cross buy" con Vita. NOTA **86**

matamarcianos en consolas de Sony



Super Stardust Ultra

Super Stardust Ultra llegó a PS4 conservando todas las bondades que ya nos gustaron en PSP, PS3 y PS Vita. Pese a lo que pueda parecer, es un shoot'em up muy de la "vieja escuela", sencillo en apariencia pero profundo y difícil en la práctica. Lo malo es que tiene no online ni es "cross-buy"...

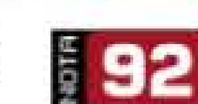


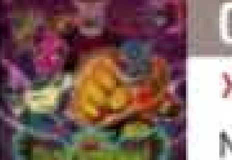
Söldner X-2 Final Prototype

Hace un par de semanas llegó a PS Vita *Söldner X-2 Final Prototype*, una versión perfectamente adaptada a la portátil de Sony del título homónimo que salió en PS3 hace unos cinco años. No será el matarmarcianos "contemporáneo" más original, pero cumple con creces en todos sus apartados.

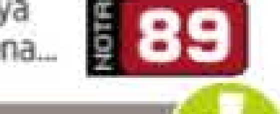


FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92





GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89

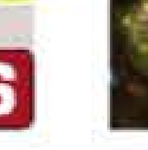




HELLDIVERS ¡Nuevo!
» SONY » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de acción, ideal para disfrutar en compañía de tres amigos, aunque el desarrollo en sí es monótono. NOTA 80



HOTLINE MIAMI 2 ¡Nuevo!
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86



INVOKERS
» SONY » GRATIS » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción multijugador online, con toques roleros, asequible para todos los públicos y gratis. Es cross save con Vita. NOTA 76



LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
» SQUARE-ENIX » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura entretenida, en vista isométrica, y con algunos puzzles geniales que es mejor jugar en compañía. NOTA 78

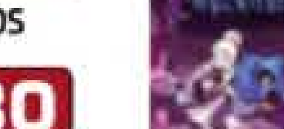




LIFE IS STRANGE (CAPÍTULO 1)
» SQUARE-ENIX » 4,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un gran inicio para una aventura gráfica por episodios que nos invita a rebobinar el tiempo y probar otras decisiones. NOTA 85



MERCENARY KINGS
» TRIBUTE GAMES » 17,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Acción en 2D con cierto sabor retro que se disfruta más con amigos ya que sus misiones se hacen algo repetitivas. NOTA 80

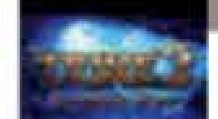


ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY
» JUST ADD WATER » 20,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que atrapa por su belleza estética, su trama y su jugabilidad. NOTA 84





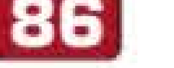
OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto. NOTA 82



RESIDENT EVIL HD REMASTER
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del survival en su mejor versión. NOTA 86



RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA 87

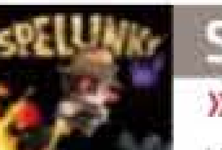


ROAD NOT TAKEN
» SRY FOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Combina las mecánicas de puzzle y "roguelike", con un desarrollo que obliga a pensar cada paso. NOTA 76



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86





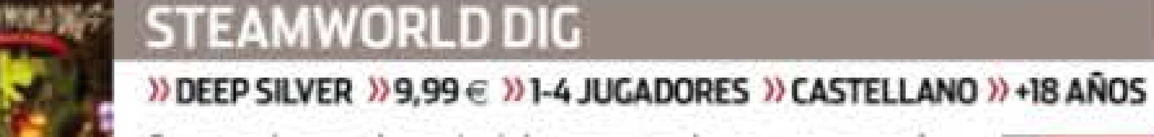
SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75





SPORTSFRIENDS
» DIE GUTE FABRIK » 13,95 € » 2-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Cuatro divertidos minijuegos para disfrutar con amigos y echarnos unas risas con ideas frescas e hilarantes. NOTA 80

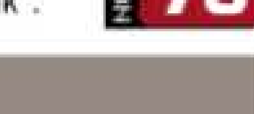




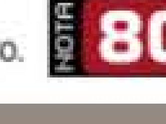
STEAMWORLD DIG
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Cava en busca de materiales para mejorar y cavar más profundo en este original juego con aire "steampunk". NOTA 78







STICK IT TO THE MAN
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro. NOTA 80

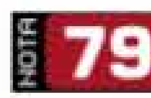


STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero. NOTA 85

SUPER STARDUST ULTRA
» SONY » 12,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un divertidísimo matamarcianos, aunque es una remasterización de algo que ya se había revisado. NOTA 76

TOWERFALL ASCENSION
» SONY » 13,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Estética retro y diversión directa para un arcade pensado para competir todos contra todos, sólo offline. NOTA 80

TRANSISTOR
» SUPERGIANT GAMES » 18,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Transistor es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí. NOTA 79

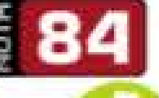


TRINE 2: COMPLETE STORY
» FROZENBYTE » 11,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
La edición definitiva de una aventura cooperativa mágica. No sorprende como el anterior pero lo mejora en todo. NOTA 90



VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA 85

VELOCITY 2X
» FUTURLAB » 15,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Intenso, desafiante y adictivo. Arcade puro que gustará a los que busquen acción directa. No deja lugar al aburrimiento. NOTA 84



WHITE NIGHT ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de terror muy especial, que dejará una huella en vosotros. Vale la pena jugarlo, pese a algunos fallos. NOTA 80

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Dragon Quest Heroes** (N) — PS4 / PS3 | SQUARE ENIX | ACCIÓN

Omega Force ha hecho otro "Musou", esta vez inspirado en *Dragon Quest*, y ya ha vendido más de 700.000 copias.

2. **God Eater 2: Rage Burst** (N) — PS4 / PS VITA | BANDAI NAMCO | ACCIÓN
3. **Evolve** (N) — PS4 | 2K GAMES | SHOOT'EM UP
4. **Dragon Ball Xenoverse** (↓) — PS4 / PS3 | BANDAI NAMCO | LUCHA
5. **Downtown Nekketsu Koushinkyoku...** (N) — PS3 | ARC SYSTEM WORKS | ACCIÓN

EE.UU.

1. **Call of Duty: Advanced Warfare** (↑) — PS4 / PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

La saga de Activision es una habitual de la lista de ventas estadounidense y se ha vuelto a alzar hasta su cúspide.

2. **Dragon Ball Xenoverse** (N) — PS4 / PS3 | BANDAI NAMCO | LUCHA



3. **Grand Theft Auto V** (↓) — PS4 / PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



4. **Minecraft** (↑) — PS4 / PS3 | MOJHANG | AVENTURA



5. **The Order 1886** (N) — PS4 | SONY | ACCIÓN



EUROPA



1. **Dragon Ball Xenoverse** (N) — PS4 / PS3 | BANDAI NAMCO | LUCHA





El mejor juego de "Bola de Dragón" de los últimos tiempos ha convencido tanto a la crítica como al público.



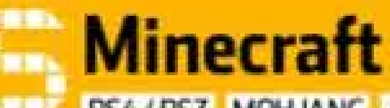
2. **Dying Light** (N) — PS4 | WARNER BROS | ACCIÓN



3. **Grand Theft Auto V** (↓) — PS4 / PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



4. **FIFA 15** (=) — PS4 / PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
5. **Minecraft** (↑) — PS4 / PS3 | MOJHANG | AVENTURA



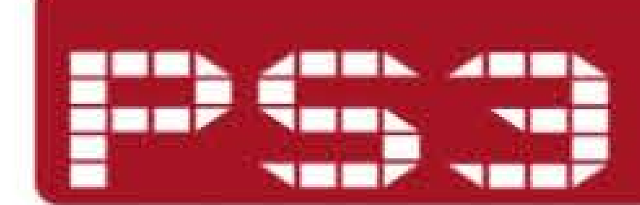

DEL 1 AL 31 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS MÁS VENDIDOS PS3


GTAV recupera el primer puesto.

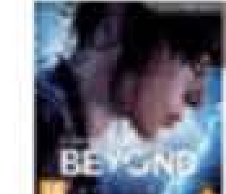
1. Grand Theft Auto V ↑
2. Minecraft ↑
3. FIFA 15 ↑
4. Call of Duty: Advanced Warfare ↑
5. Call of Duty: Ghosts ↓
6. Battlefield Hardline N
7. Dragon Ball Xenoverse ↓
8. Resident Evil Revelations 2 N
9. Call of Duty: Black Ops II ↓
10. Destiny ↑


RE Revelations 2 triunfa también en formato físico.



PS3

AVENTURA /ROL

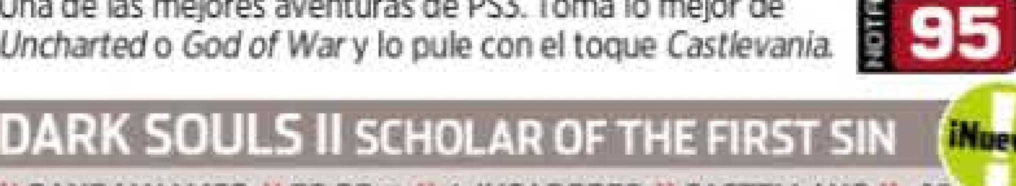


BEYOND: DOS ALMAS ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA 91

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA 95



DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16

La edición definitiva de *DSII*, con todo el DLC y nuevo contenido y la misma jugabilidad y dificultad de siempre. NOTA 88



DISHONORED GOTY ¡Precio especial!
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona que atrapa por su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA 94



KINGDOM HEARTS 2.5 HD REMIX
» SQUARE-ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Dos juegos que ya eran tremendos y que lo son aún más con las mejoras y extras incluidos en esta nueva versión. NOTA 89

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA 93

RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA 98

RESIDENT EVIL 6 ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA 92



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 ¡Nuevo!
» CAPCOM » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aunque tiene mucha acción y pocos puzzles, sabe enganchar con su trama y sus 2 parejas de protagonistas. NOTA 85

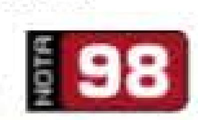


TALES OF XILLIA 2
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un JRPG con un desarrollo muy intuitivo y divertido, imprescindible para los que disfrutaron con el primero. NOTA 91

THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA 95



TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

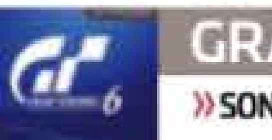
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA 98



UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

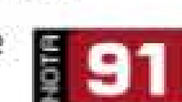
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA 96

VELOCIDAD



GRAN TURISMO 6
» SONY » 34,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA 91



GRID AUTOSPORT
» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de velocidad que recicla elementos de anteriores *GRiD* y es largo, divertido y con un gran control. NOTA 88



MOTOGP 14
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego, a la altura del mundial de motociclismo. Soluciona los problemas del año pasado. NOTA 83



RIDE ¡Nuevo!
» MILESTONE » 51,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Gran variedad de competiciones con motos de calle de los principales fabricantes. Lástima que técnicamente flojee. NOTA 72

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD HARDLINE ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,99 € » 26 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El enfoque militar deja paso a una historia de policías que aporta nuevas mecánicas. No sorprende, pero divierte. NOTA 85

BIOSHOCK INFINITE ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA 95



BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL
» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter en mundo abierto con un genial cooperativo. Respeta la esencia de la saga y con interesantes novedades. NOTA 91



CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
» ACTIVISION » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga conserva sus pilares, se renueva con nuevas mecánicas y ofrece un completo y divertido multijugador. NOTA 82

CRYSIS 3 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA 87

¿Y tú cómo puntuarías a...

Auténtica Next-Gen

El Payaso Justiciero

Me ha parecido el primer juego que de verdad abre las puertas y da la bienvenida "real" a la nueva generación. Me ha devuelto a los inicios, a *Demon's Souls*, donde más de una vez quería lanzar mi mando. Resulta más adictivo y difícil que nunca. Es como tener lo mejor de todos los *Souls*, además de gráficos de nueva generación y una interesante propuesta: olvidarte, en principio, de la magia y el escudo.



NOTA 98 La gente de From Software se ha superado a sí misma. Ha tomado lo mejor de los *Souls* y ha añadido gráficos de nueva generación. El resultado es genial.

El mejor juego de PS4

Kiki Montaño Sosa

Es el juego por el que he comprado una PS4. El diseño es brutal y tiene la buena jugabilidad a la que nos tienen acostumbrados. Es un juego exigente como los *Souls* pero mucho más fácil, ya que se mueve súper rápido esquivando y lo de tener un tiempo para recuperar la vida perdida contraatacando también lo facilita. Destaca entre tantos juegos facilones, que te llevan de la mano hasta el punto de aburrirte.





NOTA 98 From Software se ha ganado mi reconocimiento juego tras juego y este es la culminación. El mejor juego de PS4. Es un reto que todo el mundo debería probar.



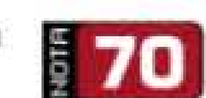
ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE
¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... NOTA 86

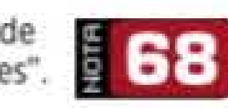


DMC DEVIL MAY CRY
¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dante regresa a la acción con una aventura convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. NOTA 90



ESCAPE DEAD ISLAND
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura con algunos puntos interesantes pero con una duración brevísima y un control con muchos fallos. NOTA 70


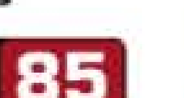


DYNASTY WARRIORS 8 EMPIRES
» TECMO KOEI » 39,99 € » 2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
La versión más completa de *Dynasty Warriors*, que añade toques de estrategia a su mecánica de "machacabotones". NOTA 68




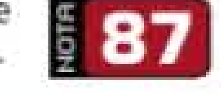
MAX PAYNE 3
¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA 96




METAL GEAR RISING REVENGEANCE
¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. NOTA 85


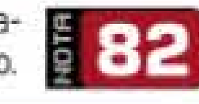
PERSONA 4 ARENA ULTIMAX
» ATLUS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de lucha 1 vs. 1 que mejora la anterior entrega con 19 luchadores y un buen puñado de modos. NOTA 83




THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED
¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente. NOTA 87


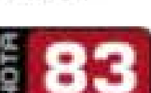
DEPORTIVOS



FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 2-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La saga empieza su declive en PS3 con una entrega para salir del paso y con recortes, como la supresión de Clubes Pro. NOTA 82


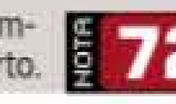


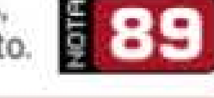
NBA 2K15
» 2K SPORTS » 54,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una grandísimo juego de basket, cuya mayor pega es ser muy parecido a *NBA 2K14*. No tiene las novedades de PS4. NOTA 94


PRO EVOLUTION SOCCER 2014
» KONAMI » 19,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un buen juego de fútbol, pero que no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación... NOTA 83


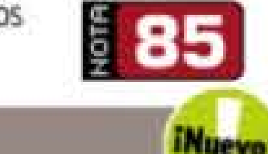
PS STORE

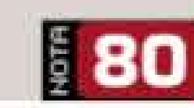
BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral, arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91


COUNTERSPY
¡Nuevo!
» DYNAMIGHTY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una original mezcla de acción y sigilo, con una genial ambientación en la guerra fría y toques de humor. Muy corto. NOTA 72


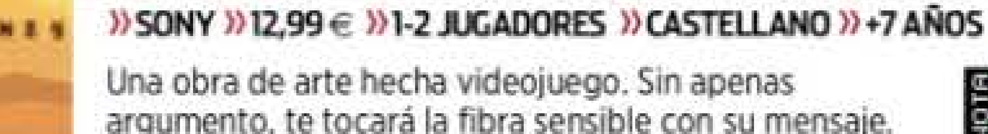
DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89


DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85


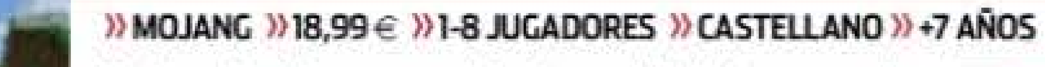
HELLDIVERS
¡Nuevo!
» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy. NOTA 80


JOURNEY

» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90


LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... Sorprende. NOTA 92


LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89


MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo. NOTA 85



OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosa. NOTA 90


RESIDENT EVIL HD REMASTER
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del Survival en su mejor versión. NOTA 86




TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90


Bloodborne?





Jugabilidad máxima



Ignacio Moya Viveros

Después de haber superado ya cinco jefes con mucho sudor puedo decir que el juego gráficamente está muy bien, aunque tiene algún fallo como que desaparezcan enemigos de golpe al morir. L banda sonora está acorde con el juego y el aire gótico que lo rodea. Pero lo mejor es la jugabilidad. Es un juego difícil pero no imposible y consigue que te piques para subir de nivel y matar al enemigo que te ha matado siste veces.

NOTA 90 — No le doy más nota porque creo que PS4 puede dar de sí más gráficamente, pero por todo lo demás es un juegazo de esos que logran que te piques.

Obra de arte



Javier Estévez Otero

Lo único que se puede decir de *Bloodborne* es que es una obra de arte. Una obra de arte en todos los aspectos, tanto en diseño como ambientación y jugabilidad. Es un juego exigente y difícil pero al mismo tiempo gratificante y adictivo. Su dificultad es un reto que gusta superar y siempre quieres saber qué va a pasar después. Un juego de rol de acción con toques de survival horror que se ha convertido en uno de los mejores PS4.

NOTA 95 — Es de lo mejor que se puede jugar en PS4. Lo tiene todo, tanto en aspectos técnicos como jugables, como para convertirse en uno de los juegos del año.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

PERIFÉRICOS DE PS3

PADS

1. **Dual Shock 3** — SONY 59,95 €



El mando oficial de PS3 sigue siendo la mejor opción, el más duradero y fiable, aunque haya modelos más baratos que se acercan bastante a sus prestaciones.

2. **Pro Controller Camo Ed.** — SUBSONIC 29,95 €

3. **Pro Circuit Controller** — MADCATZ 99,95 €
4. **Warfare Gamepad** (N) — INDECA 29,95 €
5. **Controller VX2 Bluetooth** — GIOTECH 29,95 €

VOLANTES

1. **T300 Ferrari GTE Wheel** — THRUSTMASTER 369,99 €



Compatible también con PS4, es un volante espectacular, sólido y fiable.

2. **Logitech G27** — LOGITECH 299,99 €
3. **Thrustmaster T500 RS** — THRUSTMASTER 499,90 €
4. **Speedracer Evolution** — ARDISTEL 59,95 €
5. **T100 Force Feedback** — THRUSTMASTER 124,95 €

HEADSETS

1. **Ear Force PX4** — TURTLE BEACH 149,99 €



También compatibles con PS4, son inalámbricos, surround y ofrecen una gran potencia y claridad de sonido. Su micro es una delicia y los materiales son cómodos y de calidad.

2. **Tritton Kunai Wireless** — MADCATZ 99,95 €
3. **Thrustmaster Y300P** — THRUSTMASTER 79,99 €
4. **Indeca PX355** — INDECA 39,95 €
5. **Creative SB Inferno** — CREATIVE 49,95 €

MÁS QUE JUEGOS

» LEGO Helitransporte SHIELD

www.lego.com/es 349.99 €

¿Tenéis ganas de ver la película de "Los Vengadores: la era de Ultrón"? Ya falta poquito. Pero mientras llega la fecha de estreno en los cines os podéis entretener montando el Helitransporte de SHIELD de LEGO. Eso sí, para disfrutarlo tenéis que tener sitio en casa, "pasta" (no es precisamente barato) y tiempo y paciencia, ya que consta de casi 3.000 piezas.



» Camiseta "Has Muerto"

www.latostadora.com 16,50€

Si, como nosotros, estáis jugando como locos a *Bloodborne*, estamos seguros de que esta frase os suena bastante. Las habréis visto muchas, muchas veces... y las que os quedan. Pues para que vuestras amistades también se familiaricen con ella podéis pillaros esta bonita camiseta, que también os vale para jugar a *Dark Souls II: Scholar of the First Sin*...



DEL 1 AL 31 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GAME





■ *Minecraft*, inamovible.

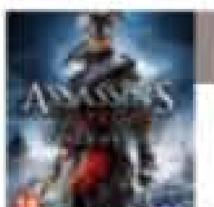
1. Minecraft
2. NFS Most Wanted
3. FIFA 15
4. Call of Duty: Black Ops Declassified
5. Invizimals: La Resistencia
6. WRC 4
7. LittleBigPlanet Marvel Super Heroes Ed.
8. Lego Ninjago: Nindroids
9. LEGO Marvel Superheroes
10. LEGO Harry Potter Años 5-7



■ *Invizimals La Resistencia* es uno de los destacados.

PS VITA

AVENTURA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

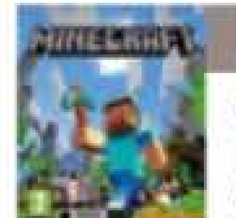
Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas. NOTA 82

GRAVITY RUSH ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

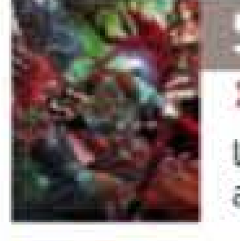
METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92



MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82



SOUL SACRIFICE DELTA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

ROL



CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82

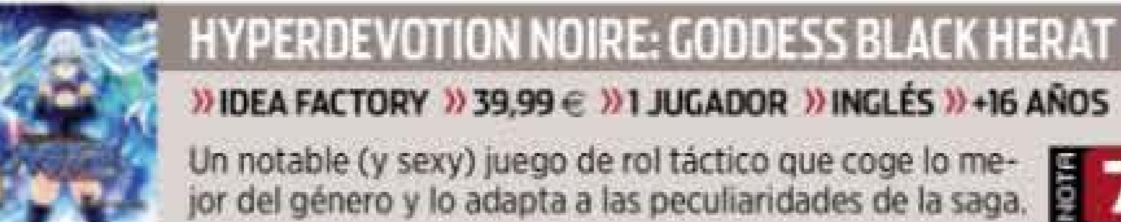
DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Los seguidores de los RPG tácticos disfrutarán con esta aventura llena de humor con la que crear estrategias. NOTA 85



FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89



HYPERDEVOTION NOIRE: GODDESS BLACK HERAT ¡Nuevo!
» IDEA FACTORY » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

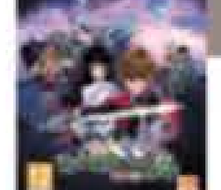
Un notable (y sexy) juego de rol táctico que coge lo mejor del género y lo adapta a las peculiaridades de la saga. NOTA 77

ORESHIKA: TAINTED BLOODLINES ¡Nuevo!
» ALFA SYSTEM » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de rol por turnos que te enganchará si logras asimilar su planteamiento y entiendes inglés. NOTA 82

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92



TALES OF HEARTS R
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. ¡Y en castellano! NOTA 86

LUCHA



DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75



MORTAL KOMBAT ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

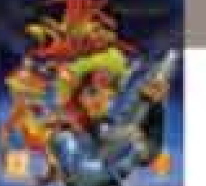
Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

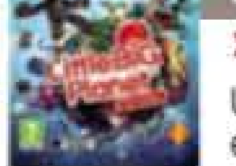
48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

PLATAFORMAS



JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84



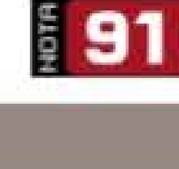
LITTLEBIGPLANET ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91



RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91





TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

» Bandolera PlayStation

www.raccoongames.es 39,95 €

Con esta preciosa bandolera terminamos de enseñaros los productos oficiales más destacados que conmemoran el 20 aniversario de PlayStation. La bandolera es una auténtica pasada, con un diseño que homenajea con amor las formas de la primera PlayStation con todo lujo de detalles (incluidos los botones). Se abre levantando la "tapa de la consola" (el botón "open" es de adorno, eso sí). Y en su parte trasera tiene un bolsillo exterior, con el dibujo de un Dual Shock. Mola todo.



» Disco "Welcome to Los Santos"

www.amazon.es 8,99 €

Ya podéis reservar en iTunes "Welcome to Los Santos", una colección de nuevos temas inspirada en el mundo de *Grand Theft Auto V* y que combina diferentes géneros: rock, música electrónica, hip-hop... El álbum está compuesto por 14 temas, sale el 21 de abril y no sólo estará en formato digital, sino que también saldrá en CD... ¡y en vinilo!



ACCIÓN



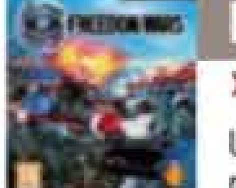
DRAGON'S CROWN

» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER.



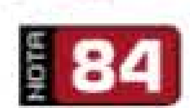
NOTA 93



FREEDOM WARS

» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas.

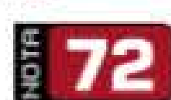


NOTA 84

INVIZIMALS LA RESISTENCIA

» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

No tiene un desarrollo muy profundo pero aprovecha a tope la consola y el coleccionismo engancha mucho.



NOTA 72



KILLZONE MERCENARY

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente.



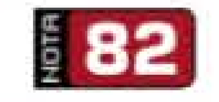
NOTA 90



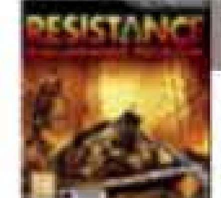
LEGO EL HOBBIT

» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Las dos primeras películas El Hobbit en versión LEGO. Divertido, aunque la fórmula ya empieza a cansar...



NOTA 82



RESISTANCE: BURNING SKIES

» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán.

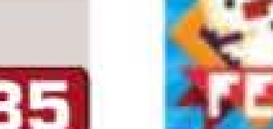


NOTA 82

TOUKIDEN KIWAKI

» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración.



NOTA 85



UNIT 13 ¡Precio especial!

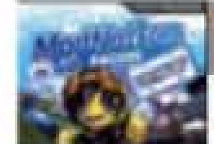
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo...



NOTA 89

VELOCIDAD

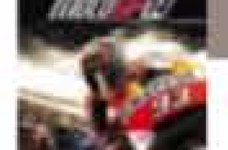


MODNATION RACERS: ROAD TRIP ¡Precio especial!

» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.

NOTA 83



MOTOGP 14 ¡Precio especial!

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías.

NOTA 79



WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego.



NOTA 89

DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online.



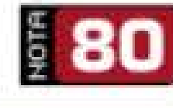
NOTA 89



FIFA 14

» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita...



NOTA 80

STORE



BABOON!

» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas.

NOTA 81



BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE

» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita.

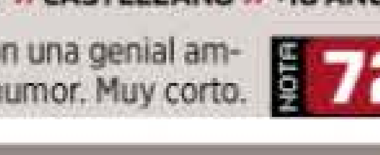
NOTA 86



COUNTERSPY ¡Nuevo!

» DYNAMIGHTY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una original mezcla de acción y sigilo, con una genial ambientación en la guerra fría y toques de humor. Muy corto.



NOTA 72

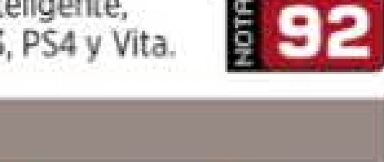


FEZ

» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita.

NOTA 92

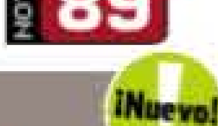


GUACAMELEE!

» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.

NOTA 89



HELLDIVERS ¡Nuevo!

» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy.



NOTA 80

HOT LINE MIAMI 2 ¡Nuevo!

» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.



NOTA 86



KICK & FENNICK

» JAYWALKERS » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS



Un plataformas entretenido y fresco, con originales ideas, que disfrutarán los amantes del género. Es corto.

NOTA 73

ROGUE LEGACY

» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".



NOTA 86

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB

SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack

SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB

SONY 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street

ARDISTEL 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor

4GAMERS 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben

BIG BEN 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122

ARDISTEL 12,95 €



Una funda semirrígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar ocho juegos.

La historia de From Software

Con los recientes lanzamientos de *Bloodborne* y *Dark Souls II* en PS4, From Software está de rabiosa actualidad. Pero los comienzos de este estudio fueron tan oscuros y difíciles como los juegos de la saga *Souls*.

Lo que hoy conocemos como From Software se fundó en noviembre de 1986 y, al igual que ocurrió en otras compañías como Sony o Nintendo, sus inicios no tuvieron nada que ver con los videojuegos. En sus primeros años este pequeño estudio afincado en Shibuya (Tokio) producía software de oficina. Un trabajo dedicado a facilitar las tareas de sus clientes. Es curioso que poco después pasaran a hacer justo lo contrario: a complicarle la vida a su público con juegos que ya eran difíciles en esta época, muchos años antes de que existieran los *Souls*.

Para su estreno como desarrollador de videojuegos, necesitaban destacar de alguna forma con su primera obra. Y repararon en que entre los primeros juegos de PlayStation no había apenas juegos de rol, un género tremendamente popular en la generación anterior en Japón. Y con los *Wizardry* en la cabeza desarrollaron un oscuro juego de rol en primera persona con la idea de que fuera un verdadero reto para los jugadores. Y así nació el primer *King's Field*, una oscura fantasía medieval que es considerado el precursor de la saga *Souls*, ya que comparten no pocos "ingredientes" (ambientación, dificultad...). En palabras de Yui Tanimura, co-director de *Dark Souls II*, "*King's Field* es definitivamente el punto de inicio de nuestra compañía. Un juego muy icónico y una de las razones por las que me uní a From Software".

No llegaron a tiempo para lanzarlo en el día del lanzamiento de PlayStation en Japón pero sí pocas semanas después. Y aunque no llegó a ser un superventas, sí logro vender lo suficiente como para ser rentable y hacer viable una segunda entrega, que además por primera vez saldría de Japón, llegando a Estados Unidos de la mano de ASCII y a Europa distribuido por la mismísima Sony. Eso sí, como el primer *King's Field* no salió en occidente, para el lanzamiento de la secuela se optó por suprimir el "II", con lo que el juego que nosotros conocemos como *King's Field* en realidad es la secuela. Y lo mismo sucede con *King's Field III*, que en Estados Unidos se llamaría *King's Field II* (éste no salió en Europa).

Lío con las numeraciones

El primer *King's Field* no salió de Japón. Cuando *King's Field II* llegó a occidente, perdió el "II" y se llamó *King's Field*. Y *King's Field III* salió en USA como *King's Field II*. Curiosamente, *King's Field IV* sí que conservó el "IV" aquí.

Las almas de From Software

From Software cuenta con 227 empleados. Han desarrollado 56 juegos hasta la fecha y en mayo de 2014 fue adquirido por Kadokawa Corporation. Como consecuencia de ese movimiento, Hidetaka Miyazaki sustituyó a Naotoshi Zin al frente del estudio.



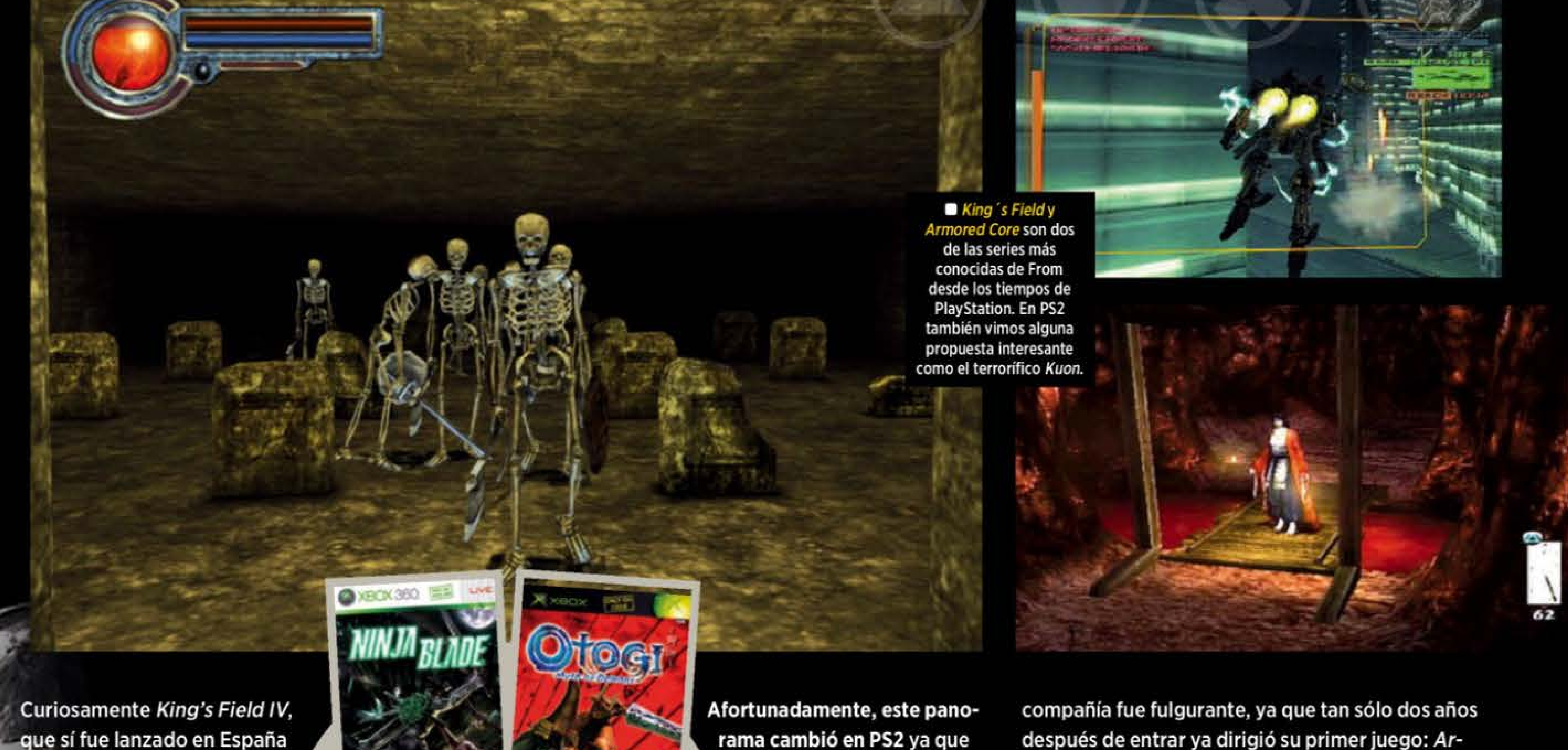
NAOTOSHI ZIN. Lleva en From desde el primer *King's Field* (1994) y se ha involucrado en mayor o menor medida en muchos títulos de la compañía hasta la actualidad (es diseñador de *Dark Souls II*). Fue su presidente hasta 2014.



KOJI ENDO. Para su primer juego (*King's Field*) en From contaron con un compositor de lujo como Koji Endo, que después trabajaría en bastantes películas de Takashi Miike como "Audition", "Dead or Alive", "Llamada Perdida" o "Zebraman".



TOSHIFUMI NABESHIMA. Dirigió el primer *Armored Core* (1997) y ha estado ligado a esta serie de mechas como productor hasta su última entrega (*Verdict Day*, en 2013). Aunque también participó en otros juegos, como el RPG *Eternal Ring*.



King´s Field y *Armored Core* son dos de las series más conocidas de From desde los tiempos de PlayStation. En PS2 también vimos alguna propuesta interesante como el terrorífico *Kuon*.

Curiosamente *King's Field IV*, que sí fue lanzado en España en 2002, sí conservo el "IV" sin importar que no recibiéramos ni el primero ni el tercero... Y en 2006 lanzaron dos entregas para PSP que no salieron del mercado japonés.

Además de los *King's Field*, la otra gran saga de From Software también arrancó en la primera PlayStation. Nos referimos a *Armored Core*, un juego de acción 3D protagonizado por "mechas" gigantes personalizables que lleva cerca de 15 entregas, desde la primera en 1997 hasta *Armored Core: Verdict Day* que salió en 2013. Pese a no ser una temática muy popular aquí, muchos *Armored Core* sí nos han llegado. A diferencia de otras propuestas para PSone que nunca vimos aquí, como las aventuras de misterio *Echo Night* (sí vimos la tercera entrega en PS2, subtitulada *Beyond*) o *Shadow Tower*, otra claustrofóbica propuesta en primera persona que repitió la fórmula de los *King's Field* pero dándole un giro a la ambientación.

Exclusivos para otras consolas

Aunque los trabajos de From Software desde sus inicios han estado ligados a consolas PlayStation, también tienen algunos títulos interesantes que nunca vimos en consolas de Sony, como *Ninja Blade* u *Otogi*.

Afortunadamente, este panorama cambió en PS2 ya que las compañías, espoleadas por el éxito de la consola, se animaron a traer al mercado europeo muchas de sus propuestas. Como Ubisoft, que distribuyó aquí sus juegos de rol *Eternal Ring* y *Evergrace* (ambos bastante "reguleros", por cierto); o Nobilis, que nos trajo el citado *Echo Night: Beyond* o el survival horror *Kuon*. Todos ellos pasaron sin pena ni gloria excepto el genial *Kuri Kuri Mix*, una original propuesta repleta de desafíos de habilidad y puzzles que se podía disfrutar en solitario o con un amigo. También hay que destacar que por esta época se involucraron más en algunas entregas de la saga de ninjas *Tenchu* (como por ejemplo *La Ira del Cielo* y *Fatal Shadows*) con la franquicia ya en su declive.

En 2004 se incorpora a la compañía Hidetaka Miyazaki, un "fichaje" clave para el futuro de la compañía ya que es el responsable directo del éxito de la serie *Souls*. Sus primeros trabajos en From tuvieron que ver con la serie *Armored Core* . Y su ascenso en la compañía fue fulgurante, ya que tan sólo dos años después de entrar ya dirigió su primer juego: *Armored Core 4*. No está mal para un diseñador que se declara "poco ambicioso" y que con 29 años no tenía ninguna experiencia en videojuegos...

Por aquella época, en el estudio se estaba fraguando un "nuevo juego de rol de acción y fantasía", pero su desarrollo estaba atascado. No lograban dar con un planteamiento que funcionara, ya que no querían hacer "otro *King's Field*". Miyazaki tomó las riendas del desarrollo, cambiando prácticamente todo y con la tranquilidad de que si fracasaba tampoco pasaría nada muy grave, ya que en la compañía no tenían demasiadas esperanzas puestas en este juego cuyo desarrollo se les estaba atragantando. *Demon's Souls* tuvo una discreta acogida en el Tokyo Game Show de 2008, aunque luego vendió casi 40.000 copias en la primera semana de lanzamiento. Pronto empezó a funcionar el "boca a boca" entre los jugadores, que hablaban de un juego de rol de acción difícil a la par que fascinante con un innovador Online. Y las ventas se dispararon, llamando la atención de Atlus, que lo lanzó en Estados Unidos donde, tras la tibia acogida inicial, terminó triunfando. Muchos importamos la versión USA temiendo que esta joya nunca llegara aquí, pero en Bandai Namco tuvieron el buen ojo de traerlo. Después vendrían *Dark Souls* y su secuela, *Bloodborne* (con la participación del Japan Studio de Sony) y... el resto es historia. Una historia que podría tener su continuidad mucho antes de lo que pensamos...

Azpiri en Dark Souls II



Bandai Namco Ibérica encargó a Alfonso Azpiri una ilustración para la portada española de la edición especial de *Dark Souls II*. Pero los japoneses no lo aprobaron y quedó como incentivo de reserva.

Oscuras fantasías medievales, enormes mechas, ninjas... En From Software siempre han tenido buen gusto a la hora de elegir temática para sus juegos.



KOTA HOSHINO. Compositor "oficial" de From Software desde 1998 con su primer trabajo para *Echo Night*. Es el responsable de la banda sonora de casi toda la franquicia *Armored Core*, además de otros juegos del estudio como *Spriggan: Lunar Verse* o *Evergrace*.



HIDETAKA MIYAZAKI. Entró en From Software en 2004 sin ninguna experiencia en videojuegos y es el artífice directo del éxito de los *Souls* y *Bloodborne*. Su peso en la compañía es tal en la actualidad que desde mayo de 2014 ostenta el cargo de presidente



YUI TANIMURA. Su primer trabajo en From Software fue como "planning asistant" en *Armored Core 2*. Pero su oportunidad de dar el salto llegó con *Dark Souls II*, juego que dirigió junto a Tomohiro Shibuya. Miyazaki sólo realizó en *DSII* labores de supervisión.



TOMOHIRO SHIBUYA. Shibuya es el director de la mayoría de los *Another Century's Episode*, la otra saga de mechas de From en colaboración con Banpresto. Co-dirigió *Dark Souls II* junto a Yui Tanimura, con el que ya trabajó en la serie *ACE*.

From Software en PlayStation

Aunque su reconocimiento a nivel mundial les ha llegado con los *Souls*, este estudio lleva más de 20 años desarrollando juegos. Eso sí, como podéis ver en esta selección, muchos no salieron aquí...



16 DICIEMBRE 1994
KING´S FIELD
El comienzo de todo. Un juego de rol en primera persona que nos sumergía en una oscura (y difícil) fantasía medieval. No salió de Japón.

21 JULIO 1995
KING´S FIELD II
La secuela que sí llegó a EE.UU. y Europa, aunque aquí salió como *King's Field*. Perdió el "II" por el camino...



21 JUNIO 1996
KING´S FIELD III
From mejoró esta fórmula con esta tercera entrega que sí salió en EE.UU. (como *King´s Field II*) pero no llegó a salir en Europa.



10 JULIO 1997
ARMORED CORE
La otra "gran" saga de From empieza con este juego de acción en tercera persona protagonizado por mechas. Llegó aquí distribuido por Sony.

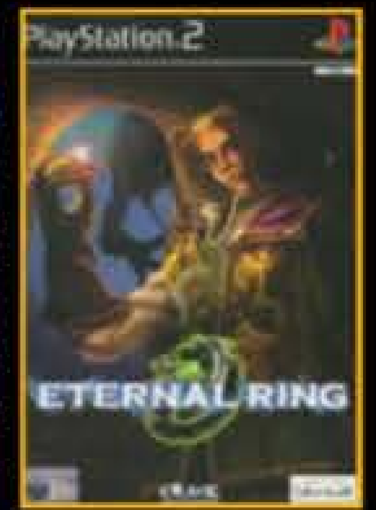


25 JUNIO 1998
SHADOW TOWER
Otro oscuro (y claustrofóbico) juego de rol en perspectiva subjetiva que salió en Japón y EE.UU, pero no en Europa.

13 AGOSTO 1998
ECHO NIGHT
Una aventura en primera persona en la que había que resolver un misterio que tiene que ver con un barco desaparecido. Tampoco salió en Europa (sí en EE.UU., y está en la Store americana).

16 JUNIO 1999
SPRIGGAN: LUNAR VERSE
El manga de Hiroshi Takashige y Ryoji Minagawa se trasladó a un juego de acción en tercera persona con un estilo que años más tarde popularizaría *Devil May Cry*. Por supuesto, nunca llegó a salir de Japón.

4 MARZO 2000
ETERNAL RING
Su primer juego para PS2 salió acompañando el lanzamiento de la consola en Japón y fue un RPG bastante "regulero" que llegó después a España de la mano de Ubisoft.



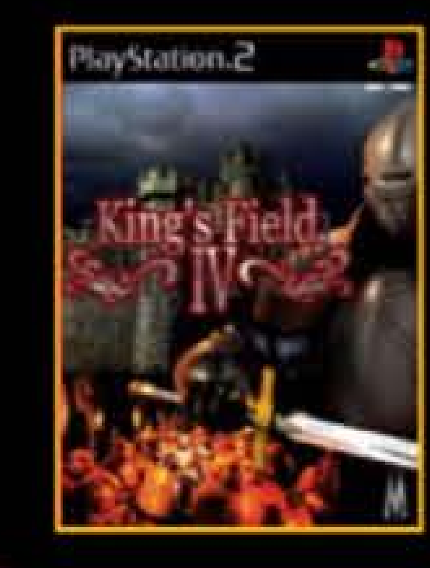


27 ABRIL 2000
EVERGRACE
Otro juego de rol que acompañó la salida de PS2 en EE.UU. y que meses más tarde nos llegó de nuevo gracias a Ubisoft. Tenía dos personajes controlables.

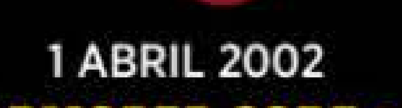
3 AGOSTO 2000
ARMORED CORE 2
La saga de juegos de acción protagonizada por mechas tenía su continuidad en PS2 con otro de los títulos que acompañó el lanzamiento de PS2 en EE.UU.



7 DICIEMBRE 2000
KURI KURI MIX
Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un brillante diseño de niveles que se podía disfrutar en solitario o en compañía de un amigo. Un auténtico juegazo.



4 OCTUBRE 2001
KING´S FIELD IV
Otra oscura fantasía de rol en primera persona que llegó a España con casi dos años de retraso, conservando el "IV" y con un terrible doblaje al castellano.



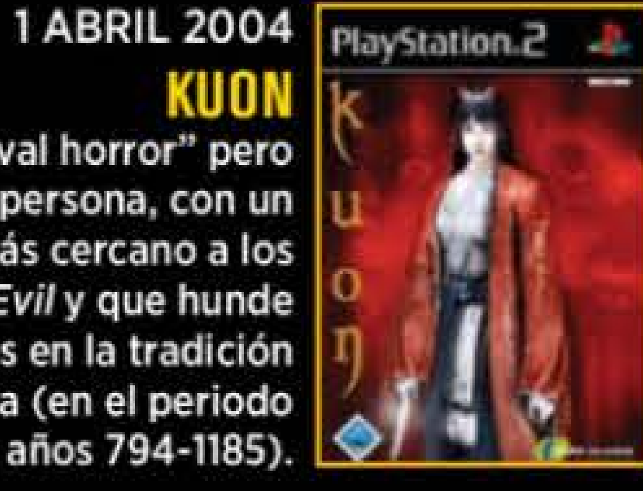
1 ABRIL 2002
ARMORED CORE 3
La tercera entrega nos trajo bastantes mejoras y añadidos con respecto a los anteriores. Incluso llegaron a lanzar una versión adaptada a PSP (esa no la vimos por aquí).

23 OCTUBRE 2003
SHADOW TOWER: ABYSS
La secuela de *Shadow Tower* en PS2 fue por los mismos derroteros jugables (con ideas que después veríamos en los *Souls*). No llegó a occidente ya que la versión USA acabó siendo cancelada.

22 ENERO 2004
ECHO NIGHT: BEYOND
Echo Night: Beyond es un "survival horror" en primera persona que supuso el estreno de esta serie en occidente. Las dos primeras, para PlayStation, no llegaron a salir de tierras japonesas.



1 ABRIL 2004
KUON
Otro "survival horror" pero en tercera persona, con un estilo más cercano a los *Resident Evil* y que hunde sus raíces en la tradición japonesa (en el periodo Heian: años 794-1185).





13 ENERO 2005
THE STORY OF HERO YOSHITSUNE
En este juego de acción con toques estratégicos a lo *Dynasty Warriors* rindieron homenaje a este legendario samurai.

27 ENERO 2005
ANOTHER CENTURY´S EPISODE
ACE es otra saga de robots gigantes, en este caso con la participación de Banpresto. Después llegaron 4 entregas más.

12 ENERO 2006
ENCHANTED ARMS
Un RPG desarrollado para 360 con la idea de que ayudara a vender esa consola en Japón. Al año siguiente lo sacaron en PS3.

21 DICIEMBRE 2006
ARMORED CORE 4
Con unas cuantas entregas ya a sus espaldas, la saga más prolífica de From Software se reinicia en su salto a PS3. Destacan las opciones de personalizar el mecha y su Online.



5 FEBRERO 2009
DEMON´S SOULS
El origen del fenómeno *Souls*. Un absorbente y difícil RPG de acción con un Online revolucionario. El boca a boca fue vital para que Bandai Namco apostara por traerlo.



22 SEPTIEMBRE 2011
DARK SOULS
Con la fórmula bien aprendida y sin el concurso de Sony Japan Studio, From hace multiplataforma su idea, cosechando un reconocimiento mundial.

26 ENERO 2012
ARMORED CORE V
Pero este éxito no le hace olvidar su saga más longeva (con éste van 14 entregas), aunque en Europa siguen pasando algo desapercibidos.

11 MARZO 2014
DARK SOULS II
La secuela estaba cantada, aunque no contó con la dirección de Hidetaka Miyazaki. Coincidiendo casi con *Bloodborne*, Bandai Namco lanzó su "remasterización" en PS4.



24 MARZO 2015
BLOODBORNE
Aunque sus creadores hayan tratado de desmarcarlo, es un *Souls* en toda regla, aunque con sus propios rasgos distintivos. De momento es el mejor exclusivo de PS4.





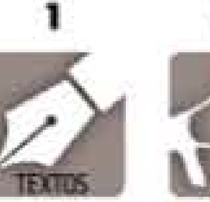
Género:
ROL DE ACCIÓN
Desarrollador:
FROM SOFTWARE
Editor:
SONY



1



NO



INGLÉS



INGLÉS









UN ÁSPERO **PRECURSOR** DE LA SERIE *SOULS*

King's Field

La oscura ambientación y ese magnetismo que nos empuja a avanzar pese a la dificultad de los *Souls* ya estaban en los *King's Field.*

El primer *King's Field* no salió de Japón, pero tuvo una acogida lo bastante buena como para dar pie a una secuela, *King's Field II*, que sí llegó al mercado americano, de la mano de ASCII. Y meses después, la mismísima Sony, buscando engordar el catálogo de PlayStation aquí, lo trajo a Europa. Pero como en occidente no salió el primero, aquí *King's Field II* se llamó *King's Field* "a secas". Es decir, que estamos ante la secuela pero sin el "II".

Aclarado este detalle, sumerjámonos en la tenebrosa isla de Melanat en la piel del príncipe Alexander. Nuestro objetivo será explorar este inhóspito lugar en busca de la legendaria Moonlight Sword para devolvérsela al rey Alfred del fantástico reino de Verdite. Bajo una perspectiva subjetiva, exploramos enormes e intrincados escenarios interconectados que vamos abriendo una vez que encontremos la llave o accionemos el mecanismo oportuno. Nos toparemos con enemigos de muy diversa índole (desde esqueletos a caracoles gigantes) además de PNJ a los que podemos matar aunque no sean hostiles (como en los *Souls*) y por supuesto jefes finales realmente duros de pelar. Los combates son en tiempo real y podemos usar distintas armas, hechizos, ítems... Como en cualquier RPG, al avanzar vamos subiendo de nivel y mejorando nuestros atributos y equipo. Aún así, el avance es lento y morimos muchas veces, pero siempre te deja con ganas de volver a intentarlo para ver qué hay más adelante... Como ocurre en los *Souls*. Lo malo es que los *King's Field* se han quedado desfasadísimos gráficamente y nos quedamos cortos si decimos que escenarios y enemigos son feotes (hacen daño a la vista). Pero merece la pena darse un paseo por Melanat, aunque sea a modo de curiosidad.

» UNA LÚGUBRE **FANTASÍA MEDIEVAL** EN PRIMERA PERSONA



① **EXPLORACIÓN.** ¿Creéis que llegaremos vivos hasta el final del pasillo para ver qué nos espera ahí?



② **COMBATE.** En la mano derecha llevaremos armas como espadas. Y también hay magias.



③ **PUZZLES.** Para avanzar hay que encontrar llaves o saber cómo accionar ciertos dispositivos.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Sara Fargas Maquetación.

Colaboradores: Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca.

playmania@axelspringer.es

Edita



Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris, Juan Carlos García**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 7/2015

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 15 DE MAYO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» ANÁLISIS
The Witcher III

Analizaremos a fondo el que parece ser el juego de rol más inmenso desde *Skyrim*. Una superproducción que prometer engancharnos durante meses a nuestras PS4.

» REPORTAJE
¡VUELVE EL MANGA!

Saint Seiya: Soldiers' Souls, One Piece Pirate Warriors 3, J-Stars Victory VS+, Naruto SUN Storm 4... El manga prepara un nuevo asalto a nuestras PlayStation.

» ¡NO TE LO PIERDAS!
JOYAS DESCONOCIDAS DE PS STORE

PS Store oculta un montón de juegos de enorme calidad, pero hay tantos que muchas veces pasan desapercibidos. Tranquilos, en el próximo número os hablaremos de esas joyas que hay que probar.

» REPORTAJE
NUEVA HORNADA DE JUEGOS MUSICALES

Guitar Hero y *Rock Band* preparan su estreno en PS4. El mes que viene os lo contamos todo sobre ellos.